増刊 サターン専門誌“究極の進化形態”サタマガにCD-ROMがついた!!

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

サタマガにCD-ROMが付いて

1998 2/6 増刊号

定価580円 この価格！お得!!

緊急最新情報GET！

サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなかれ~ 発売日決定!!

ガングリフォンII 新作大発表!!

ポケットファイター

セガサターンCOMPLETE GUIDE!

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

金田一少年の事件簿~星見島 悲しみの復讐鬼~

クリエイター列伝/中村光一

特報！ 街

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

EVE The Lost One

AZEL-パンツァードラグーンRPG-

バロック/王様げーむ

仙窟活龍大戦 カオスシード

特別付録サタマガオリジナルCD-ROM収録作

バーニングレンジャー

機動戦士ガンダム ギレンの野望

RIVEN THE SEQUEL TO MYST

白き魔女~もうひとつの英雄伝説~

くのいち捕物帖

オマケに……箱崎ネッ子の大冒険

SEGA SATURN

© セガ・エンタープライゼス

SOFT BANK

これで最新作のすべてがわかる!! 最新情報をCD-ROMと本誌記事で立体特集！

This is COOL

せがた三四郎オススメーウィンターヒート

己の肉体と精神をとことん鍛えあげる季節、それが冬です。
タオルを一枚用意して、乾布摩擦をしてみなさい。
全身の緊張は研ぎ澄まされ、野性にも似たむきだしの感覚が生まれるはず。
このゲームもしかり！真冬の、人間と人間の極限同士がぶつかりあう真の闘いなのです。

セガサターン、シロ！

冬の王者を目指して熱くなれ！

スピードスキー、スキー·ジャンプ、ダウンヒル、ショート·トラック·スケート、スラローム、ボブスレー、スピード·スケート、クロスカントリー、スノーボード、スキーエアリアル、スケルトン。各国8人の個性的な選手達が、冬の11種目で新記録を目指して競い合う。さあ、スピードとテクニックで、冬の王者を目指せ！4人同時対戦可能。

2月5日発売予定 **5,800円**(税別) ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998

ウィンターヒート

Winter Heat™ SEGA SPORTS

SEGA PARTNERS

メンバー大募集！ 年会費は5,000円(税込)だ！さあ、今すぐ入会申し込み書をゲットしよう！○入会特典1:メンバーズカード十特製オリジナルカードホルダー ○入会特典2:セガ パートナーズスペシャルCD-ROM ○入会特典3:全国セガ・アミューズメントテーマパークご優待 お申し込み方法 ハガキに1.氏名(フリガナ) 2.性別 3.生年月日(19○○年○月○日) 4.職業 5.郵便番号 住所(フリガナ) 6.電話番号 7.日中の連絡電話番号 8.この広告を見た雑誌名をご記入の上、〒150 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガ パートナーズ事務局までお送りください。約2週間で、「入会のご案内」がお手元に届きます。なお、電話でのお申し込みは受け付けておりません。インターネットでもお申し込みを受け付けています。http://www.sega.co.jp/sega/partners/ お問い合わせ 〒150 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガパートナーズ事務局TEL.03-5467-3020(月~金10:00~18:00)

セガサターンフェスタ
in東京ジョイポリス
第三日曜日はセガサターンの日。
1月18日(日)は「Winter Heat」特集
今月のミス・セガサターンフェスタ高木 美恵子さん

せがた三四郎オススメ―AZEL

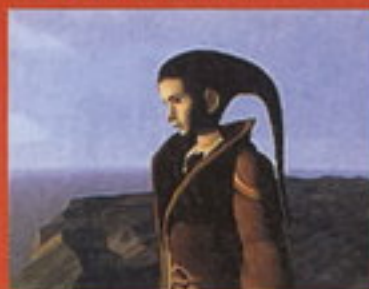
わたしはドラゴンが好きです。エレガンスかつ、逞しさを感じるからです。
それは、現代を生きる若者に是非とも身につけてほしい風格だと思うのです。
ドラゴンのように強く、ドラゴンのように高く…。
少年たちが、すばらしい「志」を得られる冒険に胸がふくらみます。

セガサターン、シロ！

パンツァーのRPG、遂に誕生。

すべては、謎の生命体アゼルの発掘からはじまった。主人公エッジはドラゴンとともに仲間の仇を討つ旅へ…。旧世紀を舞台とした壮大なスケール。そして、空を飛ぶ爽快感、浮遊感を実現したRPG初の移動システム。RPGの常識を打ち破る迫力の戦闘シーン。プレイヤーの意のままに、姿を変えていくドラゴンとともに、かつてない冒険が始まる。

1月29日発売予定 **6,800円**（税別） ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

アゼル
AZEL
PANZER DRAGOON RPG

「3（サン）シロ！DISC」プレゼントキャンペーン

'97年11月25日～'98年1月31日

キャンペーン期間中セガサターンを買うともれなく話題の体験版3シロ！DISC（ソニックR、シャイニング・フォースⅢ、街）がついてくる。※期間中でも景品が無くなり次第終了とさせていただきます。

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235/受付時間 月～金10:00～17:00（祝祭日除く）
セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社セガ・エンタープライゼス

Contents

セガサターンマガジン
1998年2月6日増刊号

SEGASATURN PRESS!

表紙イラスト：「バーニングレンジャー」
イラスト作製：山本 泰一郎
カバーデザイン：村田雅英（Stone Age）

GAME INDEX

TOPICS

副社長の入交氏がセガ新社長に就任!

これまでセガの代表取締役副社長として中山社長をサポートしてきた入交昭一郎氏が、新社長に就任することになった。中山社長は代表権のある副会長のポストに就く。この突然の人事について、一部のマスコミから「中山氏がセガサターンの業績不振やバンダイとの合併解消などの責任をとって降任した」との報道があったが、セガ広報企画室の梅村氏は「(人事に関して)さまざまな憶測が出ているようですが、セガサターンはセガのコンシューマ機で最も普及しているハードであり、不振の責任を取るということはありません」と否定。ただ、新体制のもと、今後セガに大きな動きがありそうだ。

入交新社長はセガ移籍以来、ソフトメーカー関係者や有力クリエイターとの親交が深く、その人柄からゲーム業界にも信望者が多い。彼の人望と行動力で、セガ、そしてゲーム業界に新風を巻き起こしてくれるに違いない。

人望だけでなく、行動力もある

入交さんが社長になるというのは大きいですよ。飯野賢治氏が入交さんがいるからセガとやるなんて日頃から公言しているのをはじめ、彼の人柄についていく有名クリエイターが多いですからね。実際、某有名クリエイターも熱烈な入交信者で、彼の動きしだいでは業界地図も変わりかねないですよ。また、入交さんは人望だけでなく、行動力がすごいのもポイントです。広井王子氏に「サクラ大戦」をやってもらうのに、わざわざ広井氏の旅先のサイパンの宿舎まで早朝に訪れた話は有名ですから。今年のセガの家庭用ゲーム機の展開はひと味違うかもしれませんよ。　(セガ事情通)

株式会社チュンソフト

昨年2月のチュンソフト参入&「街」の発表会の席上でのシーン。「街」の製作にあたっても、入交氏が東急・西武のトップに掛け合って、テレビドラマでも実現したことのない両デパートでのロケ撮影が実現したことは有名なエピソードだ。

入交　昭一郎氏(昭和15年1月3日生まれ)栄光の軌跡

年月	経歴
昭和38年3月	東京大学工学部卒業
昭和38年4月	(株)本田技術研究所入社
昭和54年5月	本田技研工業(株)取締役
昭和57年10月	同社常務取締役
昭和59年5月	ホンダ　オブ　アメリカ　マニュファクチュアリング・インコーポレーテッド取締役社長
平成元年6月	本田技研工業(株)専務取締役
平成2年6月	同社取締役副社長
平成4年6月	同社常任顧問
平成5年6月	(株)セガ・エンタープライゼス顧問 代表取締役副社長研究開発・製造・生産担当
平成5年10月	代表取締役副社長コンシューマ研究開発統括本部長兼事業開発室長兼アミューズメント研究開発統括本部・ハードウェア研究開発統括本部・生産統括本部・品質保証本部管掌
平成6年3月	(株)ネクステック取締役会長(現任)
平成6年6月	(株)シー・エス・ケイ総合研究所代表取締役社長(現任)
	(株)エスアイエレクトロニクス代表取締役会長(現任)
平成6年7月	(株)セガ・デジタル・コミュニケーションズ代表取締役会長(現任)
平成6年10月	代表取締役副社長R&Dグループ・品質保証本部・知的財産権部管掌
平成8年4月	代表取締役副社長コンシューマR&D・生産グループ・海外コンシューマグループ・品質保証本部・マルチメディア推進室・知的財産権部・R/3導入推進室管掌兼コンシューマソフト研究開発本部長
平成8年7月	セガ　オブ　アメリカ、インク.取締役会長(現任)
平成9年4月	代表取締役副社長コンシューマグループ・品質保証本部・知的財産権部・R/3導入推進室管掌
平成9年6月	代表取締役副社長コンシューマグループ管掌兼品質保証本部・知的財産権部管掌(現任)

EVENT

ペリオド・ダムール(恋愛期間)はジョイポリスで過ごそう!!

バレンタインデーに向け、ジョイポリス各館と大阪ATCガルボでは「ペリオド・ダムール～La pariode damour～」と題し、恋人に関連したさまざまなイベントを開催。メインのイベントでは、愛の告白が録画されたビデオテープをバレンタインデー当日に東京ジョイポリスの大画面で放映。他にもカップルには嬉しいイベントが用意されているので、気になるあの人を誘って行ってみるのもいいね。

期間中、ジョイポリスはバレンタインムードいっぱい。LOVER'S TREEに２人で願い事をしよう。

開催日時	イベント名称	概要
PART1 2月14日(土) 14:00～、16:00～ PART2 2月14日(土) 15:00～、17:00～	告白ビデオレター大募集 ※東京ジョイポリスのみ開催 ※応募方法は欄外を参照	抽選で選ばれた40名のビデオレターをバレンタインデー当日にV-STAGEにて放映。また、採用された人には当日の無料入場券をペアでプレゼント。
1月31日(土)～3月15日(日)	LOVER'S TREE(ラバーズツリー)	「聖プリクラ教会」専用「プリント倶楽部」を体験したカップルを対象に、裏に願い事を記入できるハート型のキーホルーをペアでプレゼント(各館限定1,000組)。
1月31日(土)～3月15日(日)	相性グッドでチョコレートをGET!!	心理テストアトラクション「フォーチュンミュージアム」を利用し、相性80%以上を出した(大阪ATCガルボでは「ゴーストハンターズII」で最後の大ボスを退治した)カップルにもれなくチョコレートをプレゼント。

SOFT

『バーニング レンジャー』にテーマソングCDが同梱!!

２月26日発売の「バーニング レンジャー」に、ゲーム中流れる主題歌、挿入曲、エンディングテーマを収録した音楽CDが同梱される。ボーカルは光吉氏、佐々木氏、マーロン・サンダース氏が担当。作曲は「ナイツ」を手がけた 幡谷氏という豪華メンバーだ。さらに値段は5,800円のままというから、これはユーザーには嬉しい特典だ。

セガ・サウンドチームの佐々木さん(左)と作曲を担当する幡谷氏。

こちらは２月18日に発売されるオリジナルサウンドトラック「BURNING RANGERS」(2,200円/税抜)。海外版英語バージョンのボーカル曲も収録され、聴きごたえ抜群。

EVENT

“第1回「カルドセプト」ゲーム大会”開催 栄光に輝くセプターはいったい誰だ!

昨年10月発売以来、人気を誇るテーブルゲーム「カルドセプト」。ユーザーを対象とした「第１回『カルドセプト』ゲーム大会」が３月８日、セガ本社大会議室にて行われる。参加希望者はハガキに必要事項を明記のうえ、〒144-8531 東京都大田区羽田１-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「カルドセプト」ゲーム大会参加者募集係まで。締め切りは２月10日消印有効。セガに行けるのも大きな魅力の１つだ。

ちなみに昨年10月14日に行われた雑誌対抗ゲーム大会では、サタマガが圧勝!

カルドセプトゲーム大会参加要綱

ハガキ必要事項：往復ハガキの往信に、自分の住所・氏名・年齢・電話番号・セガ パートナーズのメンバーは会員番号・ゲームの感想や大会への抱負を、復信の表面に住所・氏名を記入。※復信裏面には何も記入しない。

※18歳未満は保護者の同意が必要です。

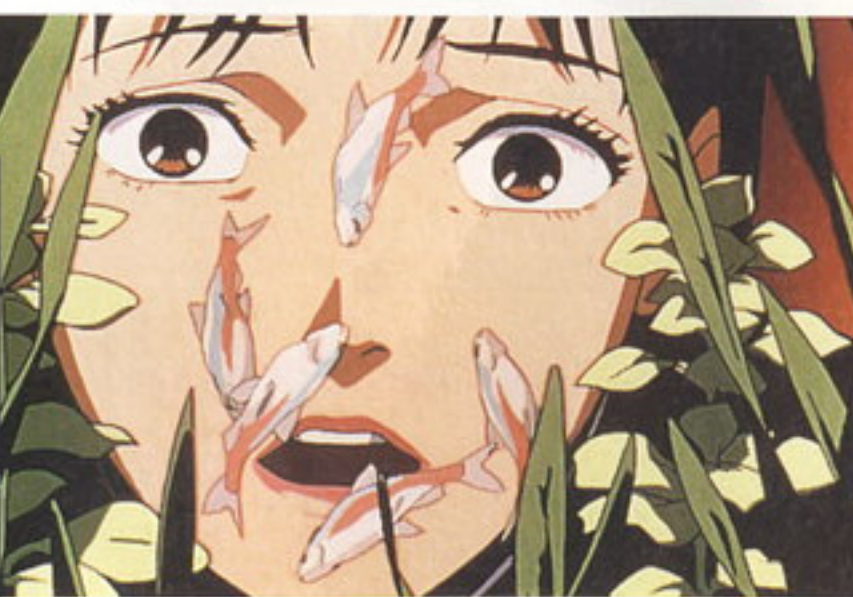
ユーザー問い合わせ：セガ・エンタープライゼス お客様相談センター Tel.0120-012-235(受付時間 月曜日～金曜日 10:00～17:00)

NEWS

映画「PERFECT BLUE」公開間近! マルチ展開としてゲーム化の可能性も?

監督に「MEMORIES 彼女の想いで」で脚本を担当した今敏、企画協力に大友克洋、キャラ原案に江口寿史といった豪華なスタッフが送る「PERFECT BLUE」は、１人の少女の自己確立する過程でのさまざまな葛藤を描いたサイコ・サスペンス。FANT・ASIA '97では「攻殻機動隊」などの秀作を退けグランプリに輝くなど、早くも話題沸騰の作品だ。素晴らしいエンターテイメントとしてゲーム化の期待も高まっている。

これが同一人物? 心の明と暗を巧みに描く。渋谷パルコパート3他にて2月下旬より公開。配給レックスエンターテイメント。

連続殺人事件などのさまざまな苦難に巻き込まれ崩壊していくヒロイン未麻の人格を岩男潤子が見事に表現。

「告白ビデオレター大募集」応募方法■①自分でビデオレターを収録する場合／応募先：東京都大田区東糀谷２－12－14 (株) セガ・エンタープライゼス AMプローモーション部 ビデオ係 (２月６日必着)。②東京ジョイポリスで撮影を行う場合／館内で配布されている用紙に必要事項を記入し、本人もしくは告白する相手との２ショットのプリクラを貼って、２月１日、８日 各日14:00に集合(15:00に撮影開始)。※ビデオレターの応募は女性限定です。

NEWS

OVA「同窓会」第2話“二人だけの花火”3月27日発売決定!! 制作快調

1月9日、都内のスタジオでOVA「同窓会 Yesterday Once More」の第2話“二人だけの花火”のアフレコが行われた。当日は吉田小百合、寺田はるひ、永野愛、松野太紀の4名が参加し、第2話のメインとなる花火大会のシーンを収録。メンバー全員が「花火がとてもすてきなんです」と語っており、複雑になる人間模様が描かれる物語ともども非常に楽しみだ。

発売は3月27日。カラー30分で、VC・LDともに税抜き6,800円（※15歳未満は見られません）。サターンでもリメイク版「フレンズ～青春の輝き」が発売予定。

GOODS

ゲームから飛び出す“LISA”“YOKO”“NAGI”「ラスブロ」キャラクタードール登場!!

今なお、根強い支持を受ける「ラストブロンクス」。人気の“LISA”“YOKO”“NAGI”の3人がキャラクタードールになった。全身可動の約30cmの人形はゲーム画面のキャラクターそのもの。LISAのバトルスティック、YOKOのトンファー、NAGIのサイなどメタルパーツで再現された武器も、人形の魅力を際立たせている。お問い合わせは、三ッ星商店（TEL03-3861-6176）まで。

LISA YOKO NAGI

価格は、3体とも12,000円（税別）。全国の有名ホビーショップにて現在、好評発売中。

NEWS

CESA中古ソフト販売撲滅キャンペーン 6月までの3カ月間実施

コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（以下CESA）は本年1月～6月の半年間、無許諾の中古ソフト販売の「撲滅キャンペーン」を実施すると発表した。CESA側は「『映画の著作物』に当たるゲームソフトの中古販売は違法とする見解を広く認知させたい」としているが、販売店や流通業者、それに一部のメーカーなどからは異論も多い。難しい問題だけに、今後の動きを注目したい。

違法中古ソフト撲滅キャンペーン記者説明会 発表記者会見

CESAは、加盟メーカーの新作ソフトに、期間中、右のキャンペーンシンボルマークを張ったり、広告を出すなどして、ユーザーなどに訴えていくとしている。

NO RESALE

このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

EVENT

造型の祭典「WONDER FESTIVAL」1月25日に東京ビッグサイトで開催

1月25日、お台場・東京ビッグサイト（国際展示場西1・2ホール）で開催される「WONDER FESTIVAL 1998 WINTER」。ガレージキットの展示・販売がイベントのメインとなるが、コレクターのフリーマーケットや造型の実演、ゲームメーカーや玩具メーカーの新作発表や、タレント・声優のサイン会やトークショーなども行なう。参加料は1,500円で、公式ガイドブックが付いてくる。

今回の「WONDER FESTIVAL 1998 WINTER」に出展するタイトーは、業務用ビデオゲーム「プチカラット」（上画面）とPS用ソフト「Gダライアス（仮称）」を出展予定。

EVENT

“文化庁メディア芸術祭”受賞作品決定!! アニメーション部門大賞は「もののけ姫」

平成9年度「文化庁メディア芸術祭」の受賞作品が決定。この賞はデジタルアートやアニメーションなど4部門において、“高い芸術性と創造性”を選考基準に選出された優秀な作品に贈られる。平成9年7月1日～10月31日までに応募のあった730作品から、4部門の大賞1点、優秀賞4点が決まった。2月2、3日に、東京・新国立劇場で授賞式と展示会を開催。入場無料なので足を運んでみよう。

京王新線初台駅中央口目の前、JR新宿駅より徒歩約2分。作品の展示は2月2日14:00～17:00、3日（10:00～17:00）。

EVENT

ゲームとコスプレ好きのためのテクノダンスパーティ"unformat"

これまでにはなかったコスプレダンスパーティを目指す、新しいタイプのイベント「unformat」が、2月1日の12:00～17:00、東京・新宿ロックウエスト（Tel:03-3342-6742）で開催される。気になる料金は2,500円。だが、この号を持参すれば、500円の割引を受けられるという特典付き。コスプレはもちろん、私服での参加も歓迎なので、気軽に遊びにいってみては？週末は、みんなテクノで大騒ぎ！

本誌ライター「がすけつ」もDJとして出演するこのパーティ、詳しい情報はホームページで。URL:www01.u-page.so-net.or.jp/db3/empty/

アンフォーマット

コナミグッズ、これからも満載です！ メモリアルコレクション VOL.4も発売

GOODS

バラエティーに富んだラインナップで好評のときめきグッズが2、3月も続々リリース。アイテムは人気トレーディングカードシリーズ「メモリアルコレクションVOL.4」、藤崎・虹野の想い出カメラとフォトアルバム、ハンカチセットなどさまざま。しかも、隠れキャラのコアラの携帯用グッズまで!! あなたはいくつコレクションする?

3月26日発売 メモリアルコレクション VOL.4 パッケージセット 4,500円 1枚 300円

3月26日発売 メモリアルファイル2 3,500円

2月26日発売 フォトアルバム 虹野沙希／藤崎詩織 各1,800円

2月26日発売 ときめきハンカチセット 各3,000円

2月26日発売 想い出カメラ 虹野沙希／藤崎詩織 各2,000円

3月12日発売 携帯ケース 2,500円

コアラの携帯グッズまで

3月12日発売 キーホルダー 2,000円

掲載したほかにもまだまだ商品はあるので、詳しく知りたい人は0120-086-573までどうぞ。

※商品のデザイン、仕様は変更になる場合があります。 URL http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html

新シリーズも続々誕生

コナミコレクションカード

コナミの人気キャラの新トレーディングカードシリーズがこれ。第1弾として以下の2種類がリリース(3月26日発売)。

みつめてナイト VOL.1 1枚300円 ボックス4,500円

がんばれゴエモン 1枚300円 ボックス4,500円

ときめきスタンプシート

ときめきキャラが切手風にデザインされた120種類のシートシリーズ(3月26日発売)。

ときめきスタンプシートファイルセット 4,000円、シート各200円

ゴエモングッズ

コナミの人気キャラ「がんばれゴエモン」のグッズがいよいよ登場する。下写真以外にも、いっぱいだ!

したじき 300円

りすとうおっち 2,800円

キーホルダー 350円

ツインビーグッズ

人気ラジオ番組「ツインビーPARADISE」の5周年を記念し、シリーズ最新作「ツインビーRPG」のイラスト入りグッズが登場。

ツインビーテレカ 1,200円

ツインビーピンズT、W、G 各380円

CD SELECTION

あはは DREAMS COME TRUE
東芝EMI／1,020円

1・28発売

昨年11/15に発売されたアルバム「SING OR DIE」からシングルカットされた曲。落ち込んでいるとき元気をくれる、ドリカムらしさ溢れる曲。

SUNSHINE pool bit boys
エイベックスチューン／1,020円

1・28発売

ASAYANからデビューした初の男性ユニットがプロデューサー浅倉大介氏による2ndシングルを発売。明るい歌声とルックスは女の子要チェック。

春にして君を想う 小沢健二
東芝EMI／714円

1・28発売

Jポップスにこの人あり、の小沢健二のニューシングルはスローテンポのバラード。優しく響くホーンセクションがムード音楽を漂わせる。

Another Morning the pillows
キングレコード／1,020円

発売中

the pillowsのニューシングルは誰もが経験した子供時代を振り返りながら前向きに生きたい気持ちを歌う。全3曲すべて違う曲を挿入。

「i」 米倉利紀
パイオニアLDC／3,059円

1・28発売

制作期間約1年に及ぶ、徹底して試行錯誤したというオリジナルアルバム。セクシャルな歌声が空間に響きわたる聴き心地よさは一聴の価値がある。

d "IMMORAL" D'SECRETS
アイノクスレコード／3,059円

発売中

「ラストブロンクス」の主題歌"JAGGY LOVE"もフィーチャーされた、D'SECRETSの1stアルバムが完成。ダンスサウンドが心ゆくまで味わえる。

BUSINESS 谷口崇
キングレコード／3,059円

発売中

これが1stアルバムとなる彼。思い入れの深い作品を1曲1曲大切にしながら、思慮深く、前向きに歌う。期待のシンガーソングライター。

ONION 朝日美穂
ソニーレコード／3,059円

発売中

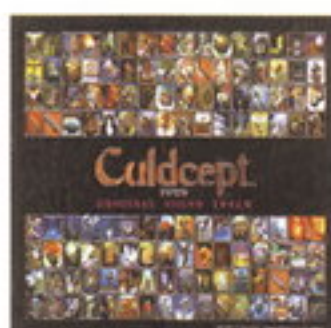
自ら作詞、作曲を行う彼女の音楽センスはインディーズ時代からも評判。デビューアルバムでありながら、Jポップスの新たな可能性を感じさせる作品。

MOTOR RAID/WATER SKI オリジナルサウンドトラック
マーベラスエンターテイメント／2,310円

発売中

好評稼働中のバイクゲーム「MOTOR RAID」と水上スキーゲーム「WATER SKI」の2タイトルのサントラが発売。盛り上がりたいときに最適の曲。

カルドセプト オリジナルサウンドトラック
ファーストスマイルエンタテインメント／2,548円

発売中

カード収集がクセになるサターンソフト「カルドセプト」。重厚かつ幻想的な音楽は、作品とは関係なく単体で聴きいる価値が大いにある作品。

ファイティング武術 オリジナル・ゲーム・サントラ コナミレーベル
キングレコード／2,243円

発売中

現在は続編"2nd!"も登場している、アーケードで好評稼働中の3D対戦格闘ゲームのサントラ。対戦中は聴きにくいサントラもこれがあれば大丈夫。

Dream of you… 館林見晴
キングレコード／3,059円

発売中

藤崎詩織に続き、館林見晴が待望のデビューアルバムを発売することに。彼女の歌のうまさは、ときメモのCDなどで保証済み！ 早速堪能しよう。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「LANDMARK(プレゼント商品名またはイベント名)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは2月5日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

LANDMARK緊急号外!!

「サクラ大戦」ミュージカル化決定！

サタマガも協賛！

4月4日、「サクラ大戦2」の発売（詳細は18ページへ）と時を同じくして、「サクラ大戦」初の本格的ミュージカル「ミュージカル サクラ大戦〜花咲く乙女〜」の公演が決定した！

4月4〜15日、16回の東京公演を経て、5月1〜5日は、大阪で8回の公演を予定しており、ほぼ1カ月にわたる長期公演となる。

「時にはあきらめかけましたが、南青山少女歌劇団を世に送り出した、スペースクラフトの大西さんが全面的にプロデュースを引き受けてくださり、またフジテレビの完全バックアップ、そしてセガの厚い協力を得て、舞台の上に『サクラワールド』が大きく花咲くことになりました」という広井氏の熱意が実現した結果だ。

このミュージカルには、小中学生に圧倒的な人気を誇る“ノムラー”こと野村佑香ほか、全国から選び抜かれた11歳〜18歳の個性と魅力にあふれた少女達で構成される「南青山少女歌劇団」のメンバー等が出演。彼女達は「乙女組」という、帝国華撃団の養成学校に集う乙女達を演じ、ゲームにはなかった新しい“サクラ”の世界を表現してくれる。サクラファンならずとも、ぜひ見ておきたいステージ。もちろん、今後も、新事実がわかり次第、最新情報をお届けしよう。

「ゲームがエンターテイメントの核になる」ことを予見し、今回のミュージカル実現で、それを証明する広井氏。「多くの方とこの一瞬の輝きを共有したい」と語る。

先行予約開始日
'98年2月11日（水）10:00〜
先行予約電話番号 ローソンチケット
東京03-3569-9911／大阪06-369-6600

◀「初めてのミュージカルなので緊張しているんですけれども、私は噛舌が悪いので、そこを克服して頑張りたいと思います」と野村佑香ちゃん。ドラマ、CM、ラジオと大活躍の13歳だ。

南青山少女歌劇団の演じるミュージカルは、「愛」「友情」など心の内面を表現。サタマガVOL，2で紹介した十川さん（手前左）の姿も。

100名様に オリジナルポスタープレゼント

「サクラ大戦」ミュージカル化記念として、来場者に抽選で「ミュージカル サクラ大戦〜花咲く乙女〜」の非売品ポスターが手に入る！　それもミュージカルを協賛するサタマガの読者には、なんと100名という大枠を用意。「ミュージカル サクラ大戦〜花咲く乙女〜」のチケットを手に入れた方は、右にある往復ハガキの書き方をよく読んで今すぐ応募しよう。当日ミュージカル終演後に、ハガキと引き換えに超レアポスターが手に入る。ただし、返信されたハガキを紛失した場合は、ポスターの引き換えはできないので、そのハガキは大事に保管してね。

往復ハガキの書き方

以下の必要事項をしっかり記入しよう。応募締め切りは2月28日当日消印有効。※当選の発表は復信ハガキを持って替えさせていただきます。

復信ハガキ表：
あなたの住所
あなたの氏名

復信ハガキ裏：
1．住所
2．氏名
3．年齢
4．職業
5．ミュージカル観劇日

往信ハガキ表：
1070062
東京都港区南青山2・14・2
株式会社スペースクラフトプロデュース
「ミュージカルサクラ大戦〜花咲く乙女〜」ポスター係　御中

●公演スケジュール

東京公演■アートスフィア<天王洲アイル>

4／4（土）	4／5（日）	4／6（月）	4／7（火）	4／8（水）	4／10（金）	4／11（土）	4／12（日）	4／13（月）	4／14（火）	4／15（水）
14:00	12:00			14:00	15:00	14:00	12:00			15:00
18:00	16:00	19:00	19:00		19:00	18:00	16:00	19:00	19:00	

大阪公演■シアター・ドラマシティ<梅田茶屋町>

5／1（金）	5／2（土）	5／3（日）	5／4（月）	5／5（火）
	14:00	12:00	12:00	12:30
18:30	18:00	16:00	16:00	

●チケット料金

SS席	6,000円	東京・大阪
S席	5,000円	東京・大阪
A席	4,000円	東京のみ

LANDMARK応募券
サクラポスター

サターンユーザーの使える1冊

Books Review

増刊号 特別版

今回は特別版ということで攻略本を離れ、ゲーム関連書籍に的を絞って紹介しよう。読ませる本あり、見せる本あり、折り目をつけずに保存しておきたい本あり……、その数だけジャンルもあるという感じだ。好きな本に没頭してみよう。

原画集

■ソフトバンク
■A4変型判
■224ページ
■2,800円

TOMOHISA KAI Sentimental Graffiti Image Artworks

ファンならずとも、つい手に取りたくなる甲斐智久氏の豪華イラスト集。余白を生かした構成で、美しい画集に仕上がっている。各イラストには、出典とサイズ、甲斐氏の人柄が感じられるストレートなコメントが添えられている。全体に清楚なイメージと、正統的な画集の作り方が徹底しており、12人のキャラクターを存分に鑑賞できる。

カタログ

■新声社
■A4判
■256ページ
■1,980円

THE BEST GAME 2

26年にわたる栄光のアーケードゲームの歴史が、この1冊に結集されている。と言っても、単に年代順に羅列するのではなく、それぞれの時代を反映する優秀なゲーム、ゲーメスト読者の人気投票によるランキングなど、独自の切り口で構成されている。各ジャンルの進化、1971年以降のアーケードビデオゲームのリストも掲載。

カタログ

■学習研究社
■B5判
■130ページ
■950円

アニメMONOカタログ

作品やキャラに恋した人が、そのグッズを欲しいと思うのは自然の摂理。本書は、そんなコレクターのためのカタログだ。エヴァ、サクラ、ガンダムのフィギュアやカードなど、ありとあらゆるグッズが紹介されている。'97年放映のアニメ、全国のショップ、インターネットのホームページなど、リストやデータも充実している。

読み物

■宝島社
■A5判
■340ページ
■857円

別冊宝島349 空想美少女読本

担当ライター窪橋智実がこよなく愛する別冊宝島。大昔、まだ窪橋が学生だった時分から、随分と買いあさったものである。どんなテーマでも真摯な姿勢で取り組むシリーズだ。さて本書は、画面に登場した美少女たち100人を紹介し、その魅力を分析して1冊にまとめたもの。憧れのメーテルから、サクラ、詩織ちゃんまで網羅されている。

読み物

■メディアファクトリー
■レッカ社編
■B6判
■216ページ
■1,200円

ゲームを変えた男　飯野賢治 EO事件の真相

1996年晴海、ゲーム業界を震撼させたEO事件勃発に至る経緯が、ドキュメンタリーのように綴られている。各雑誌に掲載されてきたインタビューも引用され、ゲーム業界を根底から見据える氏の人となりがストレートに伝わってくる。EO事件そのものの真相もさることながら、改めて飯野氏のゲームに対する厳しい眼差しを見る思いだ。

短編小説集

■アスペクト
■渡辺浩弐著
■B6判
■208ページ
■1,000円

2000年のゲーム・キッズII 夢ビデオ

渡辺浩弐氏の仮想科学小説集の最新版（前作は文庫本化されている）。フジテレビの「世にも奇妙な物語」の原案となった作品も収録。題材には、DNA保存計画、家庭用ロボット、核のゴミなどが選ばれ、空想小説ながら、ちょっとした恐怖に襲われる。軽妙な文章で、暮れに亡くなったショートショートの大家、星新一氏を連想させる。

Books Review 特別版 プレゼント豪華3本立て！

今回紹介した本の中から3冊をプレゼント！「TOMOHISA KAI Sentimental Graffiti Image Artworks」を3名様に、「ザ・ベストゲーム2」「アニメMONOカタログ」をそれぞれ5名様、計13名に抽選で進呈します。欲しい方は、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業⑧Books Reviewへのご意見、ご感想⑨希望の書籍名（本のタイトル）を明記のうえ、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「Books Review」係まで。2月12日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

※価格はすべて本体価格（税別）です。

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック！

セガサターンマガジン データステーション

Weekly DATA STATION

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

SHOP DATA TOP15

ソフト売上げ

いよいよ年明けの話題作の発売ラッシュ開始。「街」や「センチメンタルグラフティ」の売り上げ状況が気になるところだね。今週は人気作を中心に着実にセールス中。まだの人は早く。

1位（前回1位）グランディア

ゲーム アーツ・ESP／'97年12月18日発売／7,800円（2枚組）／RPG

推定週間販売本数 4万0751本

推定累計本数 36万5537本

"ほむらムチ"などの魔法属性を併せ持つ技。それらを使えば、通常より多くのスキル経験値を取得可能だ。

2位（前回2位）Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2

セガ／'97年11月20日発売／5,800円／SLG

推定週間販売本数 2万7534本

推定累計本数 38万9271本

選手を育成するうえで重要になるのが成長ピークの見極め。パスワード記録画面のコメントなどを参考に。

3位（前回3位）X-MEN VS. STREET FIGHTER

カプコン／'97年11月27日発売／7,800円（4メガRAM同梱）／対戦格闘

推定週間販売本数 1万5473本

推定累計本数 23万1959本

新システムとなる「アドバンシングガード」。仕切り直し以外にも、相手を画面端に追い込むのに便利だぞ。

4位（前回7位）シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神

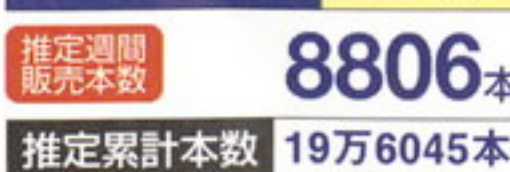
セガ／'97年12月11日発売／4,800円／S・RPG

推定週間販売本数 1万2145本

推定累計本数 10万9593本

騎士が開けることのできない宝箱などは、わざと盗賊に盗ませてから奪い返そう。

5位（前回6位）この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

エルフ／'97年12月4日発売／7,800円（3枚組）／ADV（18歳以上推奨、マウス対応）

推定週間販売本数 8806本

推定累計本数 19万6045本

売り上げを地道に伸ばしていよいよ20万本目前。実売価格はまだ高めかな？

6位（前回10位）デビルサマナー ソウルハッカーズ

アトラス／'97年11月13日発売／6,800円（2枚組）／RPG

推定週間販売本数 7606本

推定累計本数 29万8415本

もう2周目に突入している人もいるかな？ 攻略が楽になるアイテム満載だぞ。

7位（前回9位）SONIC R

セガ／'97年12月4日発売／5,800円／RAC（マルコン対応）

推定週間販売本数 7071本

推定累計本数 6万5275本

バルーンタイムアタックは風船の位置を覚えてからが勝負。最速ルートを目指せ！

8位（前回12位）スーパーロボット大戦F

バンプレスト／'97年9月25日発売／6,800円／S・RPG

推定週間販売本数 6901本

推定累計本数 49万1298本

「完結編」の情報も出始め、ロボF熱も再燃の兆し？安定した売上げで50万目前。

9位（前回3位）デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集

アトラス／'97年12月23日発売／2,800円／ETC

推定週間販売本数 6175本

推定累計本数 5万3264本

「サウンドルーム」では本編の曲を楽しめる。プログラム再生など機能も充実。

10位（前回8位）サターンボンバーマン ファイト！

ハドソン／'97年12月11日発売／5,800円／ACT（マルコン対応）

推定週間販売本数 6172本

推定累計本数 5万3964本

ボンバーマンの醍醐味といえば対戦。これを機会にマルチターミナルを買っては？

順位	前回	タイトル	週間本数	推定累計本数
11位	17位	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ イマディオ／'97年12月11日発売／5,800円／RPG	5842本	3万7801本
12位	5位	リアルバウト餓狼伝説スペシャル SNK／'97年12月23日発売／5,800円、7,800円（拡張RAM同梱版）／格闘ACT	5808本	4万3162本
13位	11位	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ セガ／'97年11月27日発売／5,800円／RAC（ハンドル、マルコン対応）	4617本	11万3275本
14位	13位	実況パワフルプロ野球S コナミ／'97年12月4日発売／5,800円／SPT	4204本	4万2263本
15位	18位	アルカナ・ストライクス タカラ／'97年12月11日発売／6,800円／TAB	3280本	2万5272本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は1月5日～1月11日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGASATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!?　セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

これだけソフトも多くなってくると、他機種のいいソフトに移植希望も集まってくるのは道理かな。今話題の某ソフトも、移植内定との話だから、今後の続報に期待しておこう！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	5	Dの食卓2	ワープ 機種未定	157
2	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	135
3	3	TO HERAT	リーフ Microsoft® Windows®95	111
4	7	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム他	110
5	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	107
6	1	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	97
7	6	月華の剣士	SNK ビデオゲーム	95
8	8	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	94
9	9	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	63
10	15	モンスターファーム	テクモ プレイステーション	50
11	10	Pia♡キャロットへようこそ!! 2	カクテル・ソフト Microsoft® Windows®95	48
12	12	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	47
13	25	Noëlシリーズ	パイオニアLDC プレイステーション他	45
14	13	サガ・フロンティア	スクウェア プレイステーション	42
15	18	ブレス オブ ファイアシリーズ	カプコン プレイステーション他	41
16	14	テイルズオブファンタジア	ナムコ スーパーファミコン	40
17	11	ストリートファイターIII 2nd Impact Giant Attack	カプコン ビデオゲーム	39
18	25	スカッドレース（PLUS含む）	セガ ビデオゲーム	38
18	16	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	38
20	27	ストライカー1945II	彩京 ビデオゲーム	32

21 不思議のダンジョンシリーズ

実現度　10%(?)

その中毒性で多くのファンを魅了してやまないシリーズ。移植実現度は果たして…？

28 ゼロガンナー

実現度　25%(?)

名作SHTを作り続けてきた彩京が、3Dに初挑戦。SSへの移植にも期待したいね。

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

あと1カ月もすれば、ビデオゲームの春の祭典AOUショーが開催されるよね。今度のショーには、セガの話題作が一気に集結する他、何か重要な発表があるとの噂も。今から注目だ！

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3tb	セガ	37255
2	3	鉄拳3	ナムコ	9133
3	2	バーチャストライカー 2	セガ	8828
4	5	月華の剣士	SNK	6878
5	4	電脳戦機バーチャロン	セガ	6566
6	17	侍魂	SNK	4657
7	6	スカッドレース PLUS	セガ	4343
8	9	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	4094
9	10	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	セガ	3995
10	7	ストリートファイターIII 2nd Impact Giant Attack	カプコン	3974
11	8	闘魂烈伝3	ナムコ	3933
12	13	ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ	セガ	3847
13	11	ファイナルハロン	ナムコ	3674
14	12	ゲットバス	セガ	3386
15	14	ル・マン24	セガ	2383

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME!
今週の注目株!

Coming Soon

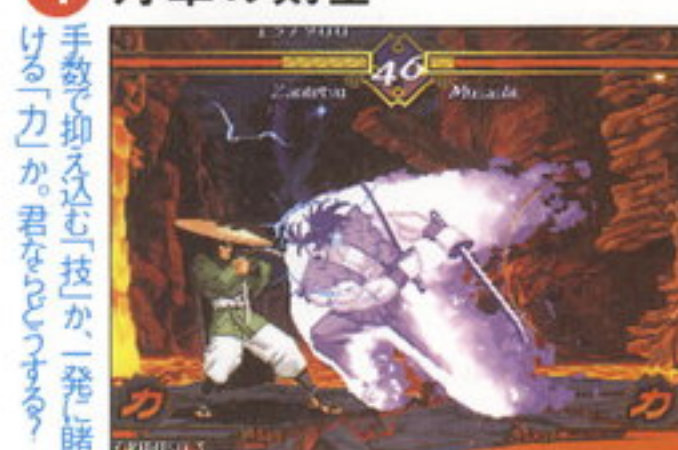
ファイティングバイパーズ2

セガ／今春稼働開始予定／対戦格闘／MODEL3（STEP2）基板

新キャラ、新システム公開!!

AM2研期待の新作「ファイティングバイパーズ2」の続報を入手!! 新キャラ2名が新たに発表となり、進化した「ガード&アタック」や「スーパーK.O.」など新要素も目白押し。ディレクターの片岡氏へのインタビュー、テストプレイレポートも交えた期待の詳細情報は本誌P166に掲載!

OTHER GAMES!

4 月華の剣士

手数で抑え込む「技」か、一発に賭ける「力」か。君ならどうする？

14 ゲットバス

全エリアを制覇すると登場する特別ステージ。大物をゲットだ!!

SEGASATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

USER DATA TOP30

期待の新作

この春最大の注目作「サクラ大戦2」の発売日がついに決定！ 春に向けても、話題作が続くサターンユーザーは、やるソフトがたまって大変なんじゃないかな。話題作を見逃すな！

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／4月4日発売予定／価格未定／ドラマチックアドベンチャー

486 POINTS

開発進行度 ?%

発売日決定!!

待望の発売日が4月4日(土)に決定！ それに向け制作は順調に進行中。新情報は随時追っていくので注目してほしい。今回は開発スタッフの熱いコメントをP18から！

2位 前回3位 EVE The Lost One

イマディオ／3月12日発売予定／6,800円(4枚組)／ADV

318 POINTS

開発進行度 80%

またもや新事実発覚！

今号で明らかになった、アメリカ国防省の存在。ついに事件は、国家レベルに発展してきた。いまだ姿の見えぬアドニス、スネークとともに、今後の展開に注目せよ。

3位 前回4位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト／今春発売予定／価格未定／SLG

274 POINTS

開発進行度 70%

好調開発中！

完結編は単体でもプレイはできるけど、できれば自分の育てたユニットデータを引き継ぎたいよね。今から最強のユニットに鍛え上げ準備万端で臨むっていうのもいいかも!?

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

27位 前回38位 GUNGRIFFONⅡ

ゲーム アーツ／4月23日／6,800円／SHT

98 POINTS

開発進行度 70%

新情報満載だ

リアルな3Dロボットシューティングで人気の作品が、パワーアップして登場。P20からの特報には、システムやインタビュー記事など満載！

Coming Soon ポケットファイター

カプコン／発売日未定／価格未定／対戦格闘(4メガ拡張RAM対応)

? POINTS

開発進行度 50%(?)

かわいいだけじゃないぞ！

サイズはチビでも、アクションの数々は従来どおりの本格的な格闘ゲーム。しかも操作は簡単設計。詳しくはP24からの特報を読め!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	7	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	254
5	6	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／今春予定	251
6	5	慟哭　そして…	データイースト／2月26日	246
7	11	バーニング レンジャー	セガ／2月26日	212
8	10	AZEL ―パンツァードラグーンRPG―	セガ／1月29日	204
9	9	機動戦士ガンダム～ギレンの野望～	バンダイ／4月9日	194
10	16	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	187
11	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK／3月26日	183
12	15	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ／3月予定	178
13	12	Pia♡キャロットへようこそ!!	キッド／3月12日	158
14	17	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	145
15	25	悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス／2月26日	143
16	21	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	140
17	14	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／発売日未定	133
18	18	スレイヤーズ ろいやる2(仮)	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	129
19	28	ドラゴン・フォースⅡ―神去りし大地に―	セガ／3月予定	128
19	22	プロ野球チームもつくろう！	セガ／2月19日	128
21	26	バロック	スティング／3月12日	124
22	19	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	107
23	23	ブラックマトリクス	NECインターチャネル／'98年予定	106
23	20	ラングリッサー～ドラマティック エディション～	メサイヤ／2月26日	106
25	23	SDガンダム GCENTURYS	バンダイ／2月11日	100
26	27	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ／2月予定	99
27	38	GUNGRIFFONⅡ	ゲーム アーツ／4月23日	98
28	35	少女革命ウテナ	セガ／今春予定	92
29	29	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	ハドソン／2月26日	88
30	36	ダンジョンズ&ドラゴンズⓇコレクション	カプコン／今春予定	87

OTHER CHECK! COMING SOON!!

7 バーニング レンジャー

サタマガソノCDに収録されている映像は見た？ 熱いぞ！

24 ラングリッサー～ドラマティックエディション～

Ⅰ&Ⅱが一つに。シリーズ未体験の人はこの機会に！ P52へ。

※ 上のデータのポイントは1月23日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画 SEGA SATURN

セガサターン 週刊 読者レース Vol.85

ALL SOFT READERS CHECK!

読者のみんなからの投票で発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は先週２着でランクインした「グランディア」が、「デビルサマナー」を抜いて１位に躍進！　首位争いが熱い!!

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今週の締め切りは1月29日当日消印有効です)

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

⬇オッズ表サターンA 1月23日現在発売済みサターンソフト総本数:876本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	グランディア	RPG	9.7722
2	1	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.6514
3	4	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO(18歳以上推奨)	ADV	9.6396
4	3	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.6346
5	5	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ 2	SLG	9.5197
6	6	CULDCEPT(カルドセプト)	TAB	9.4975
7	7	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.4875
8	8	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.4742
9	9	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.4276
10	10	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.4202
11	12	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.381
12	13	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.376
13	14	サクラ大戦(ソフト単品／特別限定版)	ADV	9.3655
14	15	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.3473
15	11	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.3428
16	16	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.3402
17	17	シルエット ミラージュ	ACT	9.3322
18	18	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	9.3157
19	19	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2984
20	20	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.2904
21	21	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.2838
22	23	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.2725
23	22	ポリスノーツ	ADV	9.2692
24	30	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.266
25	25	バーチャファイター2	ACT	9.2496
26	26	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2371
27	27	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2354
28	24	プリンセスクラウン	A•RPG	9.2238
29	29	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.212
30	28	DESIRE(デザイア)(18歳以上推奨)	ADV	9.2041
31	31	だいな♥あいらん	ADV	9.1892
32	32	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1783
33	34	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1655
34	35	悠久幻想曲	RPG	9.1528
35	36	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.1411
36	37	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	PUZ	9.1341
37	39	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1242
38	38	レイヤーセクション	SHT	9.1194
39	42	怒首領蜂(ドドンパチ)	SHT	9.0979
40	40	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.0975
41	43	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.055
42	新	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	9.0526
43	45	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.045
44	41	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	9.0285
45	48	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	9.0283
46	47	花組対戦コラムス	PUZ	9.0254
47	46	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0248
48	49	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.0138
49	50	バーチャファイター	ACT	9.0051
50	51	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0027
51	53	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9753
52	54	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9671
53	55	BULK SLASH	SHT	8.967
54	56	ソニックジャム	ACT	8.9644
55	57	バーチャコップ	SHT	8.9609
56	58	エターナルメロディ	SLG	8.9609
57	61	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	8.9558
58	60	プリンセスメーカー2	SLG	8.9533
59	63	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	A•ADV	8.9508
60	59	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9492
61	64	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9469
62	73	きゃんきゃんバニー・エクストラ(18歳以上推奨)	ADV	8.9466
63	62	タクティクス オウガ	RPG	8.9461
64	66	同級生 2(18歳以上推奨)	SLG	8.933
65	65	ダライアス外伝	SHT	8.927
66	70	マリカ～真実の世界～	RPG	8.9191
67	68	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9171
68	52	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.9072
69	67	バイオハザード	ADV	8.9008
70	72	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.8965
71	71	FIGHTERS MEGAMIX(ファイターズ メガミックス)	ACT	8.894
72	74	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8875
73	78	大航海時代II	SLG+RPG	8.8695
74	77	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8644
75	76	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8633
76	80	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8328
77	75	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.8219
78	82	戦国ブレード	SHT	8.8197
79	83	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.8189
80	79	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.8166
81	81	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.7991
82	87	ストリートファイターコレクション	ACT	8.7855
83	100	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.7781
84	84	三國志V	SLG	8.777
85	90	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.7757
86	88	パンツァードラグーン	SHT	8.7707
87	91	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7633
88	92	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7615
89	93	バーチャコップ 2	SHT	8.7548
90	89	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.7512
91	96	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7485
92	98	サンダーフォースゴールドパック 2	SHT	8.7484
93	94	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.748
94	97	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7416
95	33	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.7368
96	101	シーバス・フィッシング2	SLG	8.7358
97	99	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7262
98	124	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.7187
99	103	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.7149
100	104	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.7062
101	109	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7049
102	106	信長の野望・天翔記	SLG	8.6986
103	112	古伝降霊術 百物語	ETC	8.6969
104	44	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.6956
105	107	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6926
106	111	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.6817
107	110	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6803
108	113	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6753
109	108	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.675
110	114	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6729
111	115	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8.6666
112	119	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.6666
113	116	ハイパーデュエル	SHT	8.6575
114	118	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6555
115	86	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.65
116	121	ストライカーズ1945	SHT	8.6454
117	120	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6442
118	105	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.6428
119	123	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6408
120	85	セツ風の島物語	A•RPG	8.6379
121	127	メタルブラック	SHT	8.6319
122	129	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.6317
123	122	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.6307
124	126	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.629
125	244	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.6206
126	128	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.6153
127	131	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	SLG&RPG	8.6152
128	133	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.6111
129	130	黒の断章(18歳以上推奨)	ADV	8.6075
130	132	デイトナUSA	RAC	8.6072
131	134	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.6036
132	新	サウンドノベルツクール 2	ETC	8.6
133	136	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5983
134	117	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.5979
135	149	COTTOn2	SHT	8.5945
136	125	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5897
137	139	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5877
138	102	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.5853
139	137	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード,MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5833
140	138	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5805
141	140	ドラゴンフォース	SLG	8.5697
142	146	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.5695
143	148	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.5625
144	151	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.56
145	141	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5584
146	142	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5569
147	145	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5535
148	143	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5524
149	144	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	RAC	8.5483
150	147	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5295
151	150	世界の車窓から[I] スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.5
152	152	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4892
153	153	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.4856
154	154	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	ETC	8.4841
155	167	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.4814
156	159	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4789
157	155	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4749
158	156	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4736
159	165	太平洋の嵐 疾風の艨艟〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.4666
160	157	mr.BONES(コンビニ専売)	ACT	8.4635
161	158	ストリートファイターZERO	ACT	8.4578
162	162	アンジェリークSpecial	SLG	8.4572
163	199	ソビエトストライク	SHT	8.4545
164	160	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4535
165	161	紫炎龍	SHT	8.4528
166	166	BATSUGUN	SHT	8.4418
167	173	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4401
168	164	エネミー・ゼロ	MOV	8.4396
169	185	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.439
170	168	モンスタースライダー	PUZ	8.4285
171	174	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.4247
172	170	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4243
173	172	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.423
174	175	デカスリート	SPT	8.4182
175	179	VIRUS(ウイルス)	ADV	8.4117
176	176	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4095
177	177	ディスクワールド	ADV	8.4074
178	169	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.4
179	178	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4
180	180	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3945
181	181	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3944
182	182	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3894
183	183	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.3877
184	184	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3803
185	186	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)(18歳以上推奨)	ADV	8.3783
186	191	DX人生ゲームII	TAB	8.3728
187	95	実況パワフルプロ野球S	SPT	8.3703
188	188	羅媚斗(RABBIT)	ACT	8.3684
189	189	コマンド&コンカー	SLG	8.3666
190	171	全国制服少女グランプリ ファインドラブ(18歳以上推奨)	PUZ	8.3636
191	190	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.3613
192	163	デザエモン2(DEZA2)	SHT	8.3611
193	135	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.3571
194	193	重装機兵レイノス2	ACT	8.3484
195	192	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3466
196	187	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.3448
197	195	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.3375
198	新	Wizards' Harmony 2	SLG	8.3361
199	194	グレイテストナイン'96	SPT	8.3162
200	197	パズルボブル2X	PUZ	8.303
201	198	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.303
202	200	AMOK	SHT	8.2941
203	196	桃太郎道中記	TAB	8.2928
204	201	スナッチャー	ADV	8.2826
205	204	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.28
206	220	レイヤーセクションII	SHT	8.2758
207	202	バーチャル競艇	SPT	8.2727
208	203	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2727
209	205	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.2643
210	206	パズルボブル3	PUZ	8.2622
211	208	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	8.2608
212	新	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special(18歳以上推奨)	ADV	8.2557

オッズ表サターン上位寸評

「グランディア」1位浮上！ 次の話題作ラッシュも見逃すな!!

先週、昨年末最大の本命馬「グランディア」が、惜しくも初登場１位を取れずに終わったが、今週はややオッズの落ち着いてきた「デビルサマナー」がタイミング良く後退し、「グランディア」は１位に浮上。オッズも上昇中だ。1月の話題作ラッシュで混沌必至!?

尻上がりに浮上中の「グランディア」。待望の1位奪取!

今週3位に上がった「YU-NO」。こちらも要注目。

【野望たっせー】「たいちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　ついに実現しましたダスな、サタマガの野望ッ（くはッ）」「んー、んー、どーかな？　ハチくん。普通は1,000円以上しようかというCD-ROM付き雑誌をなんと580円で提供っ！　今後も予定がつけば、ドンドンこういうヤツやっていきまっせー。週刊化してから付録ともごぶさたで、ちょっと欲求不満気味だったしのぉ。はっはっはっはっ」「たいちょう……。今回のはムービーが多いっすねぇ…（むっー、モゴモゴッ……）」「ん、んー。それは今後のお楽しみっ。とりあえず、P.56のCDをペリッと遊べや」「……ペリッすか」

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
213	207	Wizards' Harmony	SLG	8.2517
214	209	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2423
215	210	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2323
216	211	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.2222
217	216	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2192
218	215	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.2189
219	213	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.2173
220	217	機動戦士ガンダム	SHT	8.2173
221	212	太閤立志伝Ⅱ	SLG	8.2162
222	245	ウイニングポスト ファイナル'97	SLG	8.2105
223	218	マジカルドロップ2	PUZ	8.2068
224	219	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.2052
225	231	提督の決断Ⅲ	SLG	8.1935
226	222	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.1851
227	223	ブラストウインド	SHT	8.1833
228	224	ガンバード	SHT	8.1782
229	225	三國志英傑伝	SLG	8.1772
230	221	ラストブロンクス	ACT	8.175
231	226	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	8.175
232	214	SONIC R	RAC	8.1727
233	229	LULU	ETC	8.1666
234	230	ファンタステップ	ADV	8.1666
235	227	スレイヤーズろいやる	RPG	8.1647
236	228	サターンボンバーマン	ACT	8.1644
237	232	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.159
238	233	怪盗セイント・テール	ADV	8.1515
239	新	リアルバウト餓狼伝説スペシャル＜ソフト単体／拡張RAM同梱版＞	ACT	8.15
240	234	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1448
241	235	バーチャファイターキッズ	ACT	8.144
242	69	バブルシンフォニー	ACT	8.1428
243	237	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1409
244	239	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.1395
245	238	アースワームジム2	ACT	8.1363
246	241	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.1356
247	236	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.129
248	240	将棋まつり	TAB	8.1219
249	242	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1166
250	243	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.1111
251	248	優駿クラシックロード	SLG	8.1052
252	250	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.1023
253	247	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.1016
254	新	馬なり1ハロン劇場	SLG	8.1
255	249	ダイナマイト刑事	ACT	8.0983
256	252	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0959
257	251	2度あることはサンドアール	ETC	8.0893
258	257	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	8.0857
259	253	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0848
260	254	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.084
261	255	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.079
262	256	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.0668
263	258	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.0666
264	260	パップ・ブリーダー	SLG	8.0641
265	279	Tactics Formula	TAB	8.0555
266	261	MYST	ADV	8.0547
267	246	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	8.0357
268	262	ダークセイバー	A•RPG	8.0211
269	267	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0064
270	268	スーパーリアル麻雀PⅥ（X指定）	TAB	8.0019
271	259	南方珀堂登場	ADV	8.0
272	264	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	8.0
273	265	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	8.0
274	269	プロ麻雀 極S	TAB	7.9893
275	273	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9848
276	270	大運動会	SLG	7.9847
277	272	F-1 Live Information	RAC	7.9751
278	263	バトルバ	RAC	7.9705
279	274	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.97
280	275	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
281	277	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
282	271	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9569
283	281	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
284	278	ブラック ドーン	SHT	7.9444
285	280	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9387
286	285	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.9382
287	288	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	7.9375
288	282	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.936
289	283	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.918
290	284	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
291	286	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.909
292	266	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.8965
293	287	プラドルDISK Vol.4 黒田美礼	ETC	7.8947
294	276	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.8823
295	289	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	7.878
296	290	The Tower	SLG	7.8746
297	291	麻雀大会Ⅱ Special	TAB	7.8636
298	306	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.8627
299	292	皇龍三國演義	SLG	7.8571
300	293	冒険活劇モノモノ	RPG	7.8571
301	296	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8293
302	297	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8189
303	298	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
304	301	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8036
305	299	ウイニングポスト2	SLG	7.8028
306	300	三國志Ⅳ	SLG	7.8026
307	295	新テーマパーク	SLG	7.8011
308	302	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.8
309	318	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	7.7959
310	303	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7804

◎新着本命馬紹介 「ソウルハッカーズ」所有者は要チェックのデータベースだぞ

42着 NEW SOFT デビルサマナーソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集

アトラス／'97・12・23
2,800円／ETC

全投票平均点	9.0526
本誌の平均点	—

データベースとしてのデキは秀逸。グラフィックは最高だし、内容も充実している。ロード時間も前作より縮まっている。BGMをグラフィック鑑賞中に聞くことができないのが、唯一の難点かな。それと、楽しみにしていたノベルの量が少なかったのが残念。（東京都・小菅昌幸・23歳）グラフィックのクオリティの高さは相変わらず。でも音声での悪魔解説は、ON/OFF機能がほしかった。合体のシミュレートも逆引きで検索できたほうが便利だと思うのだが。問題なのはノベル。単なる読み物としてはそこそこだが、"主人公＝プレイヤー"という気にはなれない。本編クリア後は、なおさら自分の入るスキがないように感じる。スプーキーズに思い入れのある人や、一部女性ファンならば楽しめるだろうが、それ以外の人には蛇足のような気もする。（神奈川県・中村経子・25歳）

●新着単穴馬紹介 このへんの中堅ソフトは、ちょっと要注意気味？ よく読め！

132着 NEW SOFT サウンドノベルツクール2

アスキー／'97・12・18
5,800円／ETC

全投票平均点	8.6
本誌の平均点	7.0

ゲーム作りに使える素材が格段に増えているので、より本格的なサウンドノベルを作れるようになっている。シリアスな物語からコメディ、アニメ風、美少女恋愛モノ……とバリエーション豊かな内容。しかし、大変なのが文字入力。家庭用ゲーム機の宿命なのかもしれないが、大量の文章をキーボード入力できないのはツラすぎる。一応、別売りキーボードに対応しているが、このゲームのためだけに購入するのもなぁ。よっぽどキーボード同梱版などで出してくれれば、思い切って買うこともできるのに。マニュアルはていねいに作られており、好感が持てた。（静岡県・南雲智弘・19歳）

198着 NEW SOFT Wizards' Harmony2

アークシステムワークス／'97・12・25
5,500円／SLG

全投票平均点	8.3361
本誌の平均点	5.0

前作と比べると、操作性などの細かい部分は良くなっていると思う。でも進化はそれ止まりなのが残念。むしろ、前作発売からの月日を考えたら、レベルダウンしてるんじゃないかとさえ思えてしまう。毎日の行程は地味だし、唯一盛り上がるイベントも本当にたまにだけ。ファンの思い入れが強い作品だけに、残念である。（茨城県・藤岡義一・19歳）キャラクターデザインが変わってる……それだけでもショックだったのに、実際にプレイしてみて愕然。前作と変わらないどころか、悪くなっている。続編だというのに、全体的に練りきられていないように思えた。（東京都・田中知嗣・21歳）

212着 NEW SOFT 美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special

フォグ／'97・12・25
5,800円（18歳以上推奨）／ADV

全投票平均点	8.2557
本誌の平均点	7.33

花札と、美少女との恋愛（旅情編）の両方が楽しめる。なんで女の子との撮影に挑む度に、いちいち花札で戦わなくちゃならないのか……という不条理はあるけど、それはそれ、許される範囲。実写取り込みの背景と、独特のキャラクターの相性はバツグンだし、花札、アドベンチャー部分のどちらも、なかなかよくできている。意外な名作かも。（千葉県・小野裕允・23歳）ストーリーモードも花札も、テンポ良く進むので気軽に楽しむことができる。特にストーリーのほうは、これ単独として考えても十分楽しむことのできるレベルのデキ。温泉という題材もいいね。（東京都・柏原聡・26歳）

239着 NEW SOFT リアルバウト餓狼伝説スペシャル

SNK／'97・12・25
5,800円（RAM必須／拡張RAM同梱版（7,800円））／ACT

全投票平均点	8.15
本誌の平均点	7.66

移植度は超一流。さすが、SNKといったところ。アーケード版のファンはもちろん、対戦格闘マニア、初心者と誰にでも楽しめる内容になっている。どうせなら、拡張RAM4MBにも対応させてほしかった。（石川県・竹森明宏・25歳）安定したシリーズ作。対戦の面白さは良かったが、ロード時間が長いのが痛い。（東京都・鹿野武文・21歳）格闘ゲーム初心者の僕でも、なかなか遊べるゲームだった。ボタン1つで技が出るのも、うれしい配慮のひとつ。（徳島県・田中俊和・22歳）SNKの作品はプラスαがないのが不満だったが、今回のプラクティスモードはうれしかった。（埼玉県・越島光一・21歳）

254着 NEW SOFT 馬なり1ハロン劇場

マイクロビジョン／'97・12・4
5,800円／SLG

全投票平均点	8.1
本誌の平均点	6.0

既存の競馬ゲームとは、違った雰囲気が気に入った。馬がしゃべるという設定もいいし、またそれがきちんと生かされている。原作の4コマは知らないけど、これなら気軽に競馬ゲームを楽しむことができる。初心者でも違和感なくプレイできるんじゃないかな。ただ、ステータスなどを数字で見ることができないのが不満だった。（埼玉県・清水恭孝・23歳）

339着 NEW SOFT サターンボンバーマン ファイト!!

ハドソン／'97・12・11
5,800円（マルチターミナル6対応）／ACT

全投票平均点	7.6
本誌の平均点	5.0

とうとうボンバーマンも3Dに！ 斜め見おろし型に、高さの概念。これで見た目にも新鮮さが得られるようになったし、なによりゲームシステムに奥深さができた。やっと進化したなぁ、と感じられた。ただ、ヒットポイント制には馴染めなかった。やはりボンバーマンといったら、一発で吹き飛ばされる爽快感がよかったのにね。（東京都・大森知子・21歳）

【次、バーニング！】「たいちょー（シュタ）！」「んん？ 何よ、ハチ」「次のCD-ROM付きサタマガが早くも決定していると、P.61の記事にあるんスけど、あれは…？」「ん、んー。いいところに気がついたネ、ハチくん。次は2月20日発売号のサタマガに、なんとプレイ可能な『バーニングレンジャー』がつくのよ。これねー、さっそくいじってみたけど、ムチャクチャいい感じよ。アレが遊べちゃうなんて、もう超お買い得っとか個人的にも思うぞい。今から要予約。売り切れ要注意やな」「ハー……。なんか、その号も増刊扱いなんスね。今年は合併だの、増刊だの忙しいッスねぇ……」「ま、なんたって、週刊誌になって2年目。もう今年はいろいろ仕込んでやったるでー」「はー、いそがしいそがし……」

WEEKLY

ALL SOFT READERS CHECK!

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
311	305	DX人生ゲーム	TAB	7.7704
312	310	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7555
313	307	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7545
314	308	ビクトリーゴール	SPT	7.7537
315	309	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
316	311	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.75
317	304	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.7415
318	312	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7291
319	314	Dの食卓	ADV	7.7183
320	316	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.7142
321	320	セクシーパロディウス	SHT	7.7029
322	317	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6989
323	313	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.6956
324	315	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6842
325	321	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
326	322	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6811
327	319	エーベルージュ	SLG	7.6777
328	323	ZORK Ⅰ	ADV	7.6774
329	326	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6567
330	324	でろ～んでろでろ	PUZ	7.6538
331	327	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.6428
332	328	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.6415
333	334	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.637
334	329	ぷよぷよ通	PUZ	7.6368
335	330	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
336	331	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6275
337	332	エリア51	SHT	7.625
338	333	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.6132
339	新	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	7.6
340	325	リグロード サーガ2	S•RPG	7.5957
341	339	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.5934
342	335	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5897
343	336	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
344	337	NHLパワープレイ'96	SPT	7.5836
345	338	魔法学園ルナ	RPG	7.5714
346	342	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.5652
347	294	アルカナ ストライクス	RPG	7.5625
348	437	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.5517
349	344	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5505
350	343	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
351	345	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5413
352	340	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5405
353	346	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
354	347	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.5333
355	348	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.5333
356	349	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.525
357	350	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
358	351	首都高バトル'97	RAC	7.5178
359	352	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5111
360	353	エイリアン トリロジー	SHT	7.5
361	354	上海 万里の長城	PUZ	7.4913
362	355	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4903
363	356	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4878
364	366	マンクスTTースーパーバイクー	RAC	7.486
365	341	エアーマネジメント'96	SLG	7.4838
366	360	プリクラ大作戦	A•SHT	7.4827
367	358	金沢将棋	TAB	7.48
368	359	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.4791
369	363	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4773
370	361	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4698
371	362	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4666
372	364	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4603
373	365	リグロード サーガ	RPG	7.4538
374	367	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4497
375	368	ウイニングポストEX	SLG	7.437
376	369	シムシティ2000	SLG	7.4295
377	370	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
378	371	デジタ アクアワールド	PUZ	7.4166
379	372	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
380	391	くるりんPA!	PUZ	7.4117
381	373	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.409
382	357	ROBO・PIT	ACT	7.407
383	400	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.4042
384	386	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.4
385	374	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3913
386	376	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3818
387	377	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3796
388	380	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.3768
389	378	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3752
390	379	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.375
391	381	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.3653
392	382	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.365
393	383	ザ・ホード	SLG	7.3548
394	384	疾風魔法大作戦	SHT	7.3548
395	385	ゲックス	ACT	7.3548
396	388	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.3478
397	387	ゴジラ一列島震撼一	SLG	7.3454
398	389	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3333
399	390	天城紫苑(18歳以上推奨)	ADV	7.3333
400	392	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3225
401	393	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3208
402	403	アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～(18歳以上推奨)	ETC	7.3125
403	394	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3
404	396	ロードラッシュ	RAC	7.295
405	375	昇龍三國演義	SLG	7.2916
406	398	テーマパーク	SLG	7.2913
407	399	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.2892
408	401	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
409	402	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2823
410	404	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2774
411	397	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.2637
412	409	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.2539
413	405	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2444
414	406	ビッグ一撃!パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.2352
415	407	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2282
416	408	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2117
417	410	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック／ソフト単品)	TAB	7.2085
418	411	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.2037
419	412	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1764
420	426	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1752
421	413	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1523
422	415	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.15
423	416	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1459
424	417	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1415
425	418	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1403
426	433	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.1395
427	421	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1351
428	422	ステークスウィナー	ACT	7.1298
429	428	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1265
430	414	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.125
431	427	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1194
432	424	ウルトラマン図鑑	ETC	7.1111
433	425	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1061
434	423	マジカルホッパーズ	ACT	7.1
435	429	Cubic Gallery	ETC	7.1
436	430	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.0909
437	431	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0838
438	419	卒業S(18歳以上推奨)	SLG	7.0789
439	432	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0769
440	434	ソード&ソーサリー	RPG	7.0692
441	435	風水先生	SLG	7.0689
442	436	サンダーホークⅡ	SHT	7.0595
443	420	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	7.0333
444	438	水滸演武	ACT	7.0051
445	439	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.0
446	440	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.0
447	442	大牌megan(DAITORIDE)	PUZ	7.0
448	443	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0
449	466	Body Special 264	PUZ	7.0
450	444	海底大戦争	SHT	6.9672
451	445	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.9655
452	446	アホなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	6.9615
453	447	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.9583
454	441	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	6.9565
455	448	神風拳	ACT	6.9565
456	449	天地無用!魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.9532
457	451	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
458	452	プラドルDISK Vol.1 木下優	ETC	6.9375
459	454	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
460	490	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	6.923
461	455	柿木将棋	TAB	6.9142
462	456	銀河英雄伝説	SLG	6.9078
463	457	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.9016
464	458	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9009
465	459	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.8981
466	453	m～君を伝えて～	SLG	6.8837
467	460	サイドポケット3	TAB	6.8823
468	461	NIGHTRUTH"Maria"	ADV	6.88
469	462	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8684
470	464	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8653
471	465	永世名人Ⅱ	TAB	6.8571
472	463	七つの秘館	ADV	6.8495
473	467	もうぢゃ	PUZ	6.8461
474	468	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.8461
475	469	卒業クロスワールド	ADV	6.8437
476	450	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
477	470	スカイターゲット	SHT	6.8358
478	471	だいすき	ADV	6.8333
479	472	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.8333
480	473	ゲームの達人	TAB	6.819
481	395	シェルショック	SHT	6.8181
482	475	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7887
483	476	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7833
484	477	ナイトストライカーS	SHT	6.7777
485	478	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7741
486	474	必殺パチンココレクション	SLG	6.7727
487	479	Tactical Fighter	SLG	6.7692
488	480	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	6.75
489	481	シーバス・フィッシング	SLG	6.75
490	483	ズープ	PUZ	6.7333
491	496	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.7272
492	485	ドゥーム	A•SHT	6.7142
493	486	AI将棋	TAB	6.7045
494	487	ダライアスⅡ	SHT	6.6964
495	482	GAME WARE VOL.3	ETC	6.6835
496	488	クリーチャーショック	SHT	6.6708
497	489	永世名人	TAB	6.6708
498	484	ファンタズム(18歳以上推奨)	ADV	6.6666
499	491	ハングオンGP'95	RAC	6.6563
500	492	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.647
501	493	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
502	494	WILLY WOMBAT	ACT	6.6315
503	495	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.625
504	497	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6213
505	498	ムーンクレイドル	ADV	6.6153
506	499	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6124
507	500	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5907
508	507	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.588
509	501	三國志リターンズ	SLG	6.5789
510	502	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.5785
511	503	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
512	506	闘神伝URA	ACT	6.5687
513	504	フィッシング甲子園	SPT	6.5652
514	505	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5554
515	509	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.5384
516	510	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5185
517	508	激突甲子園	SPT	6.5106
518	511	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.5019
519	512	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
520	513	ゲームの達人2	TAB	6.5
521	514	AI囲碁サターン版	TAB	6.5
522	515	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4927
523	516	ブラックファイアー	SHT	6.4871
524	517	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4539
525	518	闘神伝S	ACT	6.4304
526	519	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	6.4285
527	520	ロックマンX3	ACT	6.3761
528	521	BUG TOO!!	ACT	6.375
529	522	天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.3596
530	523	蹴兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
531	524	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
532	525	マジカルドロップ	PUZ	6.3255
533	526	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.3208
534	527	爆れつハンター	ADV	6.3164
535	528	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	6.3157
536	538	TETRIS S	PUZ	6.3111
537	530	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.297
538	531	逆鱗弾	SHT	6.2916
539	532	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.2782
540	534	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.2608
541	535	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
542	529	テトリスプラス	PUZ	6.2333
543	536	実戦麻雀	TAB	6.2307
544	533	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.2222
545	537	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2173
546	539	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.2126
547	540	ホーンテッドカジノ	TAB	6.2045
548	542	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
549	543	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
550	544	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.1875
551	574	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.1666
552	545	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1659
553	546	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	6.1578
554	541	D-XHIRD	ACT	6.1538
555	547	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
556	548	Race Drivin'	RAC	6.1225
557	549	湾岸デッドヒート	RAC	6.1172
558	550	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
559	552	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.093
560	553	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.0909
561	551	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.0815
562	554	ピンボールグラフィティ	PIN	6.0769
563	555	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.0465
564	556	モータルコンバットⅡ完全版(X指定)	ACT	6.0389
565	557	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.0242
566	558	NIGHTRUTHT(ナイトゥルース)Explanation of the panranomal #1"闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.0151
567	559	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.0
568	560	スペースインベーダー	SHT	5.9687
569	561	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.9473
570	562	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.9411
571	563	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.923
572	564	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
573	565	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉(18歳以上推奨)	TAB	5.909
574	566	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.909
575	567	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
576	568	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	RAC	5.9
577	569	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
578	570	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	5.8571
579	571	バーチャルカジノ	TAB	5.8571
580	572	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
581	573	アドヴァンストV.G.(通常版／ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.8333
582	575	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
583	576	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.7567
584	577	「占都物語」その I	ETC	5.75
585	578	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.7407
586	579	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
587	580	タクマラカン ～敦煌傳奇～	ADV	5.6923
588	581	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.6842
589	582	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
590	583	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.6521
591	584	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
592	597	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.5789
593	585	出動!ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉(18歳以上推奨)	ETC	5.5625
594	586	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5552
595	587	ハイオクタン	RAC	5.5294
596	589	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.5
597	591	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.4651
598	590	NINKU一忍空一 ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.4637
599	588	四柱推命ピタグラフ	ETC	5.44
600	592	戦略将棋	TAB	5.4375
601	593	クロックワークス	PUZ	5.4166
602	595	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.409
603	594	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.4038
604	596	ゲイルレーサー	RAC	5.3735
605	598	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
606	599	麻雀厳流島	TAB	5.258
607	600	Break Thru!	PUZ	5.2432
608	601	シミュレーション・ズー	SLG	5.2352
609	602	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1937
610	603	サイベリア	SHT	5.1612
611	604	TAMA	ACT	5.1159

【次、合併!】「…………というわけで、ハチよ。次号サタマガは、なんと合併号。よって、2月6日売り号はないでよ。要注意やで、ハチ」「は?」「…………だから、今年は合併だの、増刊だので、いそがしーいそがしー……っていう話からの続きよっ。まあ、週刊誌化2年目のサタマガは、いっちょ戦略的にいったるでー…………と」「…………ということは、合併ご祝儀お休みが取れるんですね、隊長(キラリンッ♪)」「…………ん、んー♪　ハチくんには、特別任務を用意してあるから、しっかりじっくり企画を煮込んでおいてな(笑)」「…………えーっと、えーっと。来週は、TDL行って、ナンジャタウン行って、それから、えーっと……」「…………人の話を聞けや、コラっ」「えーっとえーっと……」「……」

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
612	605	ダイダロス	SHT	5.0788
613	607	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.0322
614	609	BREAK POINT	SPT	5.0
615	610	新海底軍艦	SLG	5.0
616	611	球転界	PIN	5.0
617	606	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.9765
618	612	2TAX GOLD	QIZ	4.9444
619	608	バーチャルオープンテニス	SPT	4.9387
620	613	GALJAN(X指定)	TAB	4.9032
621	614	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	4.8947
622	615	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	4.8823
623	617	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	4.862
624	616	エアーズアドベンチャー	RPG	4.8531
625	618	天下制覇	SLG	4.8333
626	619	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
627	620	HORROR TOUR	ADV	4.7368
628	621	タイタンウォーズ	SHT	4.7368
629	622	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7333
630	623	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7142
631	625	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.6666
632	624	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	4.6363
633	626	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.6229
634	627	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
635	628	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.5454
636	630	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.4041
637	631	北斗の拳	ADV	4.3566
638	629	FIFAサッカー'96	SPT	4.3461
639	635	キューブバトラー	PUZ	4.3333
640	632	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.3157
641	633	3D Lemmings	PUZ	4.3076
642	634	ゲン ウォー	SHT	4.3
643	637	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.2777
644	636	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1875
645	638	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.1764
646	639	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	4.1428
647	640	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.1428
648	641	バーチャルバレーボール	SPT	4.0
649	643	必殺！	ACT	3.921
650	644	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
651	646	龍的五千年	ADV	3.9
652	648	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	3.8823
653	645	エルフを狩るモノたち	ADV	3.8769
654	642	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.875
655	647	熱血親子	ACT	3.8695
656	649	爆れつハンターR(18歳以上推奨)	ADV	3.75
657	650	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	3.75
658	651	痛快！ スロットシューティング	ETC	3.75
659	652	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.6597
660	653	ハットトリックヒーローS	SPT	3.6
661	654	STRIKER'96	SPT	3.4444
662	655	学校の怪談	ADV	3.2576
663	656	南の島にブタがいた	PUZ	3.2307
664	657	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	3.1818
665	658	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.1666
666	659	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.141
667	660	ジョニー・バズーカ	ACT	3.1363
668	672	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ(入門編)	ETC	3.0769
669	661	グリッドランナー	ADV	3.0384
670	662	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.0
671	663	FIST	ACT	2.8974
672	664	スターファイター3000	SHT	2.8461
673	665	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6666
674	666	結婚～Marriage～	SLG	2.6403
675	667	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.6323
676	668	カオスコントロール	SHT	2.6
677	673	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.6
678	669	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.5882
679	671	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5396
680	670	PLANET JOKER	SHT	2.5357
681	674	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.3437
682	675	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.3235
683	676	ハートビートスクランブル	ADV	2.25
684	677	Defcon5	SLG+RPG	2.2093
685	678	イエローブリックロード	ADV	2.2
686	679	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	2.1694
687	680	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.1666
688	681	デス クリムゾン	SHT	2.0983

最下位争いもいいけど中堅どころも要チェックやねっ

オッズ表サターン下位寸評

動きのないD表もいいけれど、中堅ソフトの動向も要注目。「アルカナストライクス」は43ランクダウン347着、「ブループレイカー」は348着に反発だ。

かつての最下位帝王「プラネットジョーカー」沈降中?

まったく安泰デス様'98。ライバル不在で少々寂しげ？

サタマガ推奨名馬

Vol.31 セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 居酒屋

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

- ●セガ
- ●'97年11月20日発売
- ●5,800円
- ●SLG

読者	9.5197
本誌	9.0

ようこそ私の推奨名馬の世界へ(世界?)。ヨロブク(誤字)。

ソフトDATA 昨年12月26日号に初登場時、最高オッズ時は9.7117をマーク。新作ソフトが入ろうと、ベスト5内の位置をキープ中。昨年末出荷50万本を突破。毎週数万本売れている。第2のダビスタとなるか？

厩舎情報 サカつく2 ひとくちメモ 前作で好評を博したサッカーシミュレーションのシリーズ第2弾。プレイヤーは選手を操作するのではなく、Jリーグ新規参入クラブのオーナーとなり、チーム構成や人事、設備やスケジュールなどを決め、クラブ自体を育てていく。また、試合時には監督としてチームへ指示を出すこともできる。今回は、前作をベースに、地元への投資をしてホームタウンを大きくしたり、選手ひとりひとりをパスワードやデータとして取り出し、友達のゲームに移籍させることもできるようになった。

試合で大興奮！ ビ～ン！

ビ～ン！　サッカーダイスキッ！　ていうか、Jリーグの選手とかまだよくわかってない居酒屋です。今年からはイーザ(NEW愛称)って呼んでもいいぜ！

で、わかってないんです(衝撃告白)。ルールだとか、「サカつく2」に出てくる物は、たくさんピコピコしたおかげで覚えまくりなんだけど、実在選手は顔と名前が一致しないまま……。こんなオレでもサッカーのルールがわかるほど、「2」はわかりやすく作られてると声を大にして叫びたいわけで。あと、前作で大不評だったクソ遅い読み込みも、単調になりがちな試合展開も、何もかもが改善されてサクサク遊べて、それだけで思わずムスコもビ～ン！　もちろん、イベントとかシステムも追加要素がたくさん増えてて、簡単な操作ながら複雑な設定ができたりもして。プレイ感も、育てる楽しみ、快適さ、対戦の楽しみ、さらに＋αって感じで、ナニもはちきれんばかりっスわ。ああッ！

はちきれました(激白)。ていうか、何がモノホンのサッカーをよく知らんオレさえも釘付けにするのか。それは、オレがもっとも推していきたい試合内容の濃さにあるッ！　クワッ！　この試合がアンタ、もう大興奮モノなのヨ。見どころばかりを集めたような、でも、たまに意外な方向に行く展開が、イーザも思わずドッキドキ★　イメージは地味な印象の「サカつく2」だけど、試合の迫力でひさびさに感情を揺さぶられましたよ、ええ。シッコ漏らすかとも思った(大げさ)。

汁関係は漏らさんまでも、試合は練習の成果が出るところ。サポーターの気持ちと、監督の気持ちが同時に味わえたような気がしたと思った(小学生の日記風)。

試合自体も楽しいけど、何より試合で選手が育ってるのがものすごくわかっちゃって病みつきになりますな。適当にやったってうまく育たない、でも、ちゃんと考えて育てれば試合で結果を出してくれる。プレイヤーの腕と一緒にゲームの中の選手がスキルアップしていく感覚がたまらんですな。

どんなに楽しかろうが、エンディングがないゲームだろうが、ひとりで遊んでるとさすがに飽きるけど、「サカつく2」なら対戦もチリバツ。"他人のチームに勝つ！"っていう大きな目標があるから、いつまでも遊んじまうわけで。いやほんと、よくできたゲームだと思う。末長く遊べてお得だし(貧乏性)。

とにかく試合がいいッ！　攻めきれそうで攻められない、微妙な展開がナイス!!

check! エディット選手で自分の分身を育てまくれッ！

もっとも大きな追加要素と言えるのがエディット選手の存在。思いっ切り感情移入できる選手がいることで、またゲームが盛り上がりますな。選手を作るとき、キーワードを3つ選んで能力を決めるっていうあいまいさも、数字臭さがなくてナイススメルって感じ。データが見えないからこその不安定感が攻略していく楽しみを増やしてくれます。

エディットした選手が活躍していると、喜びもひとしお。思わず溺愛。つい他の選手がおろそかに……。

作りたい選手のイメージをキーワードから選ぶと能力が決まる。どんな選手に育つかの目安しかわからんとこがグー。

最近の読者のコメントは？

チームを育成するという、一風変わった目の付けどころがいい。そのシミュレーション部分は文句なしのデキだし、テンポがいいゲーム運びも最高。前作の良い部分はそのままに悪い部分を改良した、"2"ならではの完成度の高さに大満足。ここまで進化したら、"3"にも期待、というのは少し気が早すぎる？(北海道・橋本俊亮・23歳)

開発スタッフからオススメのお言葉

W杯出場の追い風にも乗り、いまだに売り上げ絶好調のサカつく2。皆さんハマってますね！　すでにすべての選手権を制覇した方もいると思いますが、サカつくはパスワード対戦こそが面白い！というわけで、春頃にはサターン専門各誌と共同でパスワード大会(豪華賞品！)を行う予定です。今から鍛え上げておくべし！(セガ　佐藤)

【P.118に注目ーっ！】「たいちょー！　たいっちょー!!　たいっちょっー!!!　自称月イチ連載企画、クリエイター列伝が、6号ぶりに載ってまース(ゴンッ)。…………あいたたたたたたた」「(言わなきゃ、わかんないんだから、バラすなよっ。てめーわっ)」「…………んー、何ごにょごにょ言ってるんだな？　隊長は」「んーっんん……。あー、今回のクリエイター列伝は、中村光一氏自らの言葉で、いろいろ当時を語っているのがミソやね。ちなみに、次回もいいよー。初公開ビジュアルがビシバシッてな」「いいな、いいなー。ボクも連れてってくださいよ、あれの取材ぃ」「んー、じゃ。来週の日曜、取材ね」「…………へ？　誰すか、今度は？」「次回は2月！　2月と言えばっ(くわっ)！」「えーとえーと……」「乞う、ご期待っ」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓次回出走予定馬パドック情報

まだまだわんさかとあるランクイン前の昨年末タイトル。ちょっと気になる新作はここでチェックだ！

？着 水滸伝〜天導一〇八星〜

光栄／'97・12・18
7,800円／SLG

予想オッズ	？
本誌の平均点	7.0

水滸伝の世界を、思いきり堪能することができます。原作通りのバリエーション豊富な登場人物はもちろんのこと、やはり原作に出てくるエピソードがいくつもイベントになっているので、自分の知ってる部分を見付けるたびに思わずニンマリとしてしまいました。ゲーム中のヘルプが充実してる点も評価できます。本格シミュレーションにありがちな、分厚いマニュアルを読まないですむものね。（東京都・浅石佳代・25歳）

？着 マリア 君たちが生まれた理由

アクセラ／'97・12・11
6,800円／ADV

予想オッズ	？
本誌の平均点	7.0

ミステリー小説を連想させるストーリー展開が○。実際、ゲーム中の各シーンもサスペンス映画顔負けの演出で、恐怖をかなり味わうことができた。下手に怪物だの幽霊だのが出てくるより、現実を舞台にしたほうが怖い。（兵庫県・柴田誠一・17歳）物語はありがちだけど、その見せ方がすごい。主人公である青年医師になりきってしまった。（石川県・川崎昌也・16歳）

？着 SEGA AGES メモリアルセレクションVOL.2

セガ／'97・11・27
4,800円（ハンドル、マルコン対応）／ACT他

予想オッズ	？
本誌の平均点	5.33

これはもう、「懐かしい！」の一言につきる。僕と同じ世代のゲーマーなら、この気持ちをわかってくれるハズだ。個人的な一番のオススメは「シンドバッドミステリー」。これを再びプレイできる日が来るとは、思ってもみなかった！　そんな感慨ばかりでなく、ゲームのデキもグッド！　自分が感じる限り、忠実に再現されていると思う。（兵庫県・宮崎信英・22歳）

？着 ウルトラマン図鑑2

講談社／'97・12・18
6,800円／ETC

予想オッズ	？
本誌の平均点	—

「帰ってきた」、「エース」、「タロウ」と前作にはなかった3作が収録されているが、デキは普通。ムービーもあるし、データ量もまあまあ。しかし、この値段はどうにかならなかったのだろうか。データベースでこれは、ちょっと高すぎると思う。せめてミニゲームでもあればよかったのに。（富山県・前田亮一・31歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●ポリゴンBASICを早く発売してくれ！　夏のコミケに間に合わん!!（大阪府・長田英幸・19歳）
●ひと昔前のカプコンなら、サターン版「ストⅢ」にせがた三四郎を乱入させることぐらい楽勝であったろうに……。（静岡県・岡本晋・19歳）
●ついにキャラグッズに走り出したアンジェリーク。人形9体セット8,000円て何サ!?（東京都・遠藤沙恵・15歳）

セガサターンソフト総評

「街」「センチメンタル」の評価は？

そろそろエンディングを迎えたユーザーも多い注目の「グランディア」。尻上がりに1位をゲットしたのはデキの良さの証明か？　今後の注目は、ちょうど発売された「街」と「センチメンタルグラフティ」の評価がどうなるかかな？　今後も見逃せない!!

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7541
2	2	セガサターンキーボード（セガ／5,800円）	9.2071
3	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2045
4	3	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.1968
5	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.124
6	6	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	9.0
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8317
8	8	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7388
9	9	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.7187
10	10	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6896
11	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6608
12	12	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.5649
13	13	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5016
14	14	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.4634
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.3728
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.1202
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0232
18	19	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7169
19	20	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.6964
20	21	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.689
21	18	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.6603
22	22	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6486
23	23	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.446
24	24	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.2142
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.1587
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.8615
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.4411
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3596
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5125
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.4636

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、先週に引き続き、チュンソフト最新作「街」だ。制作足かけ7年。丁寧に作り込まれた超大作は、はたして何着で登場するかな？　右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

引き続き「街」は何着だ？

【隊長さんの予想】やっぱ先週と同じ1着でイチ押しっ。
【謎の予想屋の予想】むむむ。激戦と混戦。俺は4着。

1/23号 当選者
1/23号着順予想「悪魔全書第二集」の着順予想は、両予想屋ハズレの42着で決着。今回は54名の正解者の中から抽選で、大阪府・山下大介くん、千葉県・中山雅之くん、高知県・堀井信二くんの3名が当選したぞ。おめでとう。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週も話題を呼んでる「センチメンタルグラフティ」の予想をしてもらおう。この新作の初登場オッズは、はたしてどうなるかなっ？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

引き続き「センチメンタルグラフティ」は何点だ？

【隊長さんの予想】うおー。ワシは初志貫徹。6.7598で。
【謎の予想屋の予想】オレは前回よりちょい上8.4125ね。

1/23号 当選者
1/23号着順予想「Wizards' Harmony 2」は、謎の予想屋がとりあえず勝利。8.3361で決着。近似予想者続出の中、宮城県・横井清一郎くんが見事にピッタリ賞を獲得。横井くんには、特別にソフト2本を送るぞ。待っててね。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

ハガキの書き方例

103
中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
『セガサターン読者レース』係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意!!
（セガサターンソフト：5本まで）
・サクラ大戦（10点）
・バーチャコップ2（10点）
・新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression（9点）
・レイヤーセクション（9点）
・学校の怪談（2点）
（周辺機器も募集中！）
（コメント）（ほしいソフト名）
「街」着順予想：1着
「センチメンタル・グラフティ」オッズ予想：9.7632
※応募券がないとボツだよ！

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は1月29日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

1/23号 当選者
1/23号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は群馬県・近藤光一くん、栃木県・宇野健太くん、福島県・岩本紀夫くん、埼玉県・東城圭子さん、東京都・林義人くんの5名だ。おめでとう！

【というわけで、次号は？】「たいちょー！　次号のサタマガッ合併号の予告を一っ！」「うむ、1月の情報を総決算っ。新タイトルもゾクゾクっと続々よ」「ははあ」「表紙はカオスシードでいっちゃるでー。描き込まれたイラストに注目よ」「がっぺいがっぺいがっぺー！　なはははははははーっ」「1月30日もサタマガッじゃ」「ははーっ」

読者レース応募券 2/6号

緊急発表!!「サクラ大戦2」

「サクラ」ファンに朗報！　みんなが待ってた「2」の発売日が、ついに正式決定したぞ。今回は、広井王子氏をはじめとする関係者のコメントを交え、これまでの情報を総決算だ！

カウントダウン開始！

前作から1年7カ月。爆発的な売り上げ、CESA大賞受賞、アニメや歌謡ショウなど、ゲーム以外への展開とその成功……等々、数々の金字塔を打ち立ててきた待望の「サクラ大戦」が、装いも新たに、パワーアップして帰ってくる。発売日決定のニュースを受け、いま一度、その見どころをチェック！

発売に向けて……総合プロデューサー 広井王子氏から

いやはや、まったく、お待たせいたしました！　どうにか、やっとこ、4月4日に「サクラ大戦2」の発売日が決定いたしました！　今度は、どーにか、春に間に合います。いやあ、よかった、よかった。桜の季節に「サクラ大戦2」。みんなで最高の夢を見たいと思います。どーぞご期待ください。そして、応援よろしくお願いします。

言わずと知れたレッドカンパニー代表、おなじみ広井王子氏。ゲームから歌謡ショウ、OVAまで、「サクラ大戦」のすべてをプロデュースする。

発売まで71日!!

サクラ大戦2 Sakura Wars™
〜君、死にたもうことなかれ〜

じゃ、シェスタの時間なので失礼しまーす。

●セガ
●4月4日発売予定●価格未定
●ドラマチックアドベンチャー
●1人用●全年齢推奨

花の六人が帝都を舞台にふたたび大活躍！

特報 SPECIAL REPORT!!

大僧正天海率いる「黒之巣会」、そして叉丹との戦いから1年。平穏な日々を取り戻し、帝国華撃団の任務から離れ、大帝国劇場において、歌に踊りに忙しい日々を送っていた花組の隊員たち。しかし、そんな平和も長くは続かなかった。新たなる「魔」の存在。邪なる呪術を操り、帝都に影を落とすその者たちの名は「黒鬼会」。目的も、そしてその正体もわからないまま、しかし敢然と再び敵に立ち向かう帝国華撃団・花組。帝都を、そしてその民を守るため、決死の闘いの幕が今、開く！ 太正十四年、春。乙女の戦いは、終わらない。

※画面は全て開発中のものです。

4月4日(土)に発売日決定!!

「2」注目のポイントはズバリここ!

パワーアップしたアドベンチャーパート

制限時間つき選択肢システム、「LIPS」を搭載し、ドラマチックアドベンチャーの名に恥じない世界観を構築したアドベンチャーパート。ストーリーの核を織りなすこのパートでは、隊長である大神の視点から語られる隊員たちとの生活を軸に、時折ミニゲームなどが挟まれ、見る間にプレイヤーを世界に引き込んでゆく。「2」では前作のシステムを踏襲しながらも、LIPSをさらにパワーアップ。ひとつの選択肢を、これほどバリエーション豊かに魅せるシステムは今まで存在しなかった。より感情移入がしやすくなっているのだ。

制限
そんなことを言われても……
よし、引き受けるよ。

あらかじめ決められた制限時間の中で、キャラクターの微妙な心理を読みとりながら、選択肢を選んでゆく。迅速な決断力が必要だ。

より遊びやすくなったシミュレーション

シミュレーションというと敬遠しがちな人も多いと思うが、こと「サクラ大戦」の戦闘時シミュレーションにおいては、その明解なシステムとプレイアビリティの高さに評価が集まった。初心者でも比較的容易に取り組めるこのシステムは一部コアユーザーに物足りなさを感じさせたが、今回に関してはより幅広いユーザーが楽しめるような要素も導入されているらしい。とっつきやすく、それでいて手ごたえを十分に感じるような戦闘パート。詳細に関してはまだまだ不明な点が数多くあるが、決してユーザーの期待を裏切ることはないだろう。

「2」における戦闘シーン。前作にはなかったフィーチャーもふんだんに盛り込まれる。

隊長
隊長命令
風: 移↑ 攻↓ 防↓
林: 移ー 攻ー 防ー
火: 移ー 攻↑ 防↓
山: 移ー 攻↓ 防↑
疾きこと風のごとく……
移動力重視の作戦だ!

発売に向けて…… 大場規勝氏から

開発プロデューサー

SEGA

4月4日(土)『サクラ大戦2』発売決定! とはいっても、開発スタッフは今まさに修羅場状態。「4と4を合わせて幸せ」なんて冗談を言っている余裕は全くなく、お正月も返上でユーザーの皆様のために最後の詰めを行っているところです。

この日は『サクラ2』を買いに行っておうちでお花見をしてください。『サクラ大戦2』はあなたのお部屋を満開にします。花組一同上野公園で(笑)お待ちしています。

セガ第2コンシューマ研究開発部(通称CS2研)部長として、開発サイドのプロデューサーを務める。

発売に向けて…… 岡村秀樹氏から

サターン事業部事業部長

SEGA

セガのコンシューマを代表する作品を作り上げようという意気込みで、社内外の叡智を結集して生まれた「サクラ大戦」。そして、1作目がみなさんに熱狂的な支持をいただいたからこそ生まれた「サクラ大戦2」。その「2」も、いよいよゴールが見えてきました。1作目はボリュームアップのために、半年の発売延期があり、発売も秋になってしまいましたが、今回はさらに充実した内容でありながら、春に発売できることになりました。これを機に、またセガサターン市場全体を盛り上げたいと思います。

サターン市場の全体を見つめる、岡村事業部長。満を持して発売する「サクラ大戦2」に関しては、一層力がこもる。

霊子甲冑もさらに強力に!

先の戦いによって、修復不能なまでの損傷を受けてしまった光武と神武。これに代わって、「2」では、これまでの技術を再び結集させ、光武を元にさらなるパワーアップを図った霊子甲冑「光武・改」が登場する。また元星組の2名は、ドイツの霊子甲冑に搭乗。

花組隊員たちが乗り込む「光武・改」。光武をベースに、数々の戦闘で採集されたデータをフィードバック。国産霊子甲冑としてはこれまでのものを遥かに凌ぐ能力を秘めている。

ドイツ製の霊子甲冑「アイゼンクライトⅢ型(クロイツ)」。背部にある三基の霊子核機関により、これまで不可能だった機動力を確保。

注目の新人2名

真宮寺さくらを始めとする、おなじみ帝撃・花組に、2人の新人が加わることになった。レニ・ミルヒシュトラーセと、ソレッタ・織姫。特にレニに関しては、隊員としては初の男性になる。どちらも花組創立以前に帝国華撃団内部に存在していた幻の隊「星組」に所属していたらしい。その実力は?

レニはドイツ生まれの15歳。幼いころからの英才教育により、人並外れた力を持つ代わりに、心の扉を閉ざしてしまった。

イタリアの名門貴族出身の織姫。17歳の超お嬢様は、気高く、そして底抜けに明るい。当然、高い霊力も持っている。

……ムダな努力はしない。
勝てるときには勝つ。
それだけ……

第二次サクラ大戦は4月4日勃発! 今すぐ予約を!

あの戦場シミュレーターが帰ってきた!

●ゲーム アーツ● 4月23日発売予定● 6,800円● 3Dシューティング
●全年齢推奨●対戦ケーブル・ツインスティック対応

96年3月発売された3Dシューティング「ガングリフォン」。近未来の戦場を詳細すぎるほど詳細な設定の元に表現していたこの戦場シミュレーターと言うべき作品が、2年の歳月を経て、さらなるパワーアップを遂げて今春に登場する!

GUNGRIFFON II

特報 SPECIAL REPORT!!
完成度 70%

最新鋭試作型AWGS登場!!

2015年の戦場を仲間と共に戦い抜け!

前作は、プレイヤーが紛争の巻き起こる世界で最新鋭機動兵器「HIGH-MACS（12式装甲歩行戦闘車）」に乗り込んで戦った。3Dシューティングとしての完成度はもちろん、現代の延長線上の世界として構築された、ミリタリー色の強いマニアックな世界観も評判になった（どのぐらいマニアックかは下の設定を見れば一目瞭然）。その続編となる「ガングリフォンⅡ」は、前作で描ききれなかった第501機動対戦車中隊の活躍が描かれている。新たな主役メカ、12式装甲歩行戦闘車改も登場するぞ。

STORY

21世紀初頭。

宗教対立、民族紛争、異常気象、食料不足……。終わることのない対立はさらに溝を広げ、世界はAPC（アジア太平洋共同体）、PEU（汎ヨーロッパ連合）、AFTA（アメリカ自由貿易協定）、OAU（アフリカ統一機構）の四極に分裂していた。

西暦2015年

リビアとエジプトの中東の覇権を争う対立は、やがてAPCとPEUという対立にすり変わり、両陣営は北アフリカでにらみ合う。そして、緊張高まる北アフリカへAPC軍として投入される日本外人部隊……。

多発する地域紛争に対応するために武力行使が可能な軍隊が必要となった日本は、憲法第九条を改正し、日本外人部隊を設立していたのだ。

正義の無い紛争に投入される、彼らが見る戦場とはいったい何か……。

リプレイモード搭載!

自分のプレイした内容が見られるようになった。このプレイデータは記録可能。

画面が見やすくなった!

攻撃ヒットの有無も表示されるので、完璧なプレイを目指しやすくなったと言える。

乗れる機体が増えた?

モードによってはHIGH-MACS以外の機体にも乗れる。多脚メカも操れる。

武器が自由に選べるぞ!!

4つあるウェポンラックに自由に武器を選択できる。自分好みにチョイスせよ。

12式装甲歩行戦闘車改（HIGH-MACSⅡ）設定資料

HIGH-MACSが最初に採用されたのは、そのメインの開発国であり、MDM社（マグダネルダグラス・三菱社）のある日本だ。日本の実戦担当である日本外人部隊の第501機動対戦車中隊が、HIGH-MACSを最初に配備した記念すべき部隊だった。

アフリカ、中東、アジアを舞台とした彼らの戦いは熾烈を極め、そのつど、彼らの駆るHIGH-MACSは、本国の開発スタッフと戦場の整備兵たちによって改良され続けた。

設計や実験テストだけではどうしても予想しきれなかった駆動系統の信頼性と耐久性（特に対塵性）、各アクチュエータの制御プログラムの最適性、さらには2脚型AWGS最大の利点である、戦況に応じた武装変更のシステム化など、実戦を経験しなければわからないような様々の問題点を彼らは地道に1つずつ、丹念に潰していったのだ。

それにより同型機を配備している米軍のVW-1（HIGH-MACSの米軍仕様）と12式との間には、明らかに運用効率と戦闘能力において無視できない差が開いている。

現状では世界最高の戦闘能力を有しているHIGH-MACSだが、他国もHIGH-MACSと同コンセプトの第2世代のAWGSを配備し始めた以上、現状に満足しているわけにはいかなかった。

結果的に日米共同開発になってしまったHIGH-MACSに代わり、日本唯一の第2世代AWGSが一刻も早く必要と判断した防衛庁は、新HIGH-MACSの開発をMDM社へ発注した（同社の開発チームは、12式の正式採用後も防衛庁の技術研究本部と共に新型機開発の基礎研究を続けていた）。そして、実戦配備されているHIGH-MACSの戦闘データやパイロットの意見など、ありとあらゆるデータを徹底的に解析し、1つの回答を出した。それが、12式装甲歩行戦闘車改だ。

完成したプロトタイプの機体は、基本的な機体構造等は12式と同じものを採用しているものの、外観は細身の12式とは対照的に、無骨なイメージの機体に仕上がっている。

この12式改は、実戦中のHIGH-MACSにさらなる攻撃力と機動力、そして装甲防御力を与えるために造られただけでなく、次世代機のテストヘッド機をも兼ねており、戦時下ということもあって試作のための予算などは度外視され、非常にぜいたくな作りとなっている。

まず、12式改の開発コンセプトにおいて最優先されたのが、エンジンの大型化だ。GE社製T700ガスタービンエンジンが、同じGE社製のF400系ターボファンエンジンに変更されている。このF400系エンジンの搭載は12式の開発当初から考慮されていたものだが、ターボファンからターボシャフトへの変更は想像を絶するほどに困難な作業となり、実用化が急がれていた12式への搭載は見送られたのだ。

まさに桁違いの推力を有するF400系エンジンだが、エンジン直径がT700系の63.5cmから88.9cmに増大しており、12式改の後ろ姿は非常に力強いものとなっている。エンジンのボアアップに伴い、ホワイトホールも大型化されている。この大型化と構造変更等の改良作業によりホワイトホール自体の効率も約20%アップし、アフターバーナーに近い推力を得ることに成功している。

また、巨大化したエンジン回りに対応する形で、各種インテークや冷却系もそれぞれ強化されているが、被弾率の高い機体上面前部のエアインテークだけは逆に多少小型化されている。

これらの改良により12式改は、ローラーダッシュによる助走と脚のジャンプ力を利用することなしに、最大戦闘重量で完全停止状態からの垂直上昇、3次元機動を実現している。

12式改でもっとも目立つのが、過度に大型化された上半身・胴部分だ。これはエンジンの大型化に伴う燃料消費量の激増に対処するためのものだ。

限界までにボリュームアップされた胸部は、装甲がスペースド・アーマー化され、間隙部は全面的に燃料タンクとなっている。

機体背面に装備されているカーボンファイバー製のウィングも、機体重量の増大に対応して約50%も面積が増大化されている。さらにインテグラルタンク化されている翼内部の燃料搭載量は2倍以上に増大し、行動時間と航続力の増大にかなり貢献している。

機体は重箱の隅を突くまで検討され、脚部・腕部の少しの隙間も燃料タンクとしてまでの懸命の努力にも関わらず、12式改の行動時間の低下は避けられることはできなかった。

行動時間の低下は、HIGH-MACSの戦場支配能力の低下に直結し、兵器としての相対的な能力の低下を意味し、ぜひとも避けたい点だ。燃料消費量からくる行動時間の制約に関しては、試作機ということで無視されたが、今後への大きな課題となっている。

だが、エンジン増強による性能の向上は目覚ましく、また発電量の増大をも実現しているため、リニアアクチュエータ自体に手を加えることなくしての脚・腕のパワーアップを実現しており、より高度の機動力と大型の武装の装備を可能としている。

機体構造に関しては、当初は12式の機体に複合装甲材をスペースド・アーマーとしてボルトで増着させ、機体本体には手を加えない方針だったが、燃料搭載量の問題でそれではすまなくなり、胴体と脚部は全面的に再設計されている。

MDM社では当初、変更する機体箇所を考慮すると、機体の全面的な再設計を行なったほうが圧倒的なまでの性能向上を狙えて効果的だと提案したが、技本（防衛庁の技術研究本部）の小川氏は、開発期間の短縮のために設計変更箇所を胴体と脚部に絞る現実的な発注を下している。

モノコック構造を構成している装甲材にも、新たに開発されたカーボンファイバー・チタン・アルミを使用した新規のものが採用されている。脚部のフレーム部は、増強されたエンジン（これだけで約1tの重量増）・ホワイトホール、装甲、燃料搭載量に耐えられるように、徹底的に強度を再計算されて設計されたものだ。メインフレーム・パイプの直径増による重量増は、新型素材の採用により免れている。

〈以上、一部抜粋〉

4種類のモードで戦闘を極めろ!

SCENARIO

与えられたミッションをクリアしていく、このゲームのメインとなるモードだ。前作では8つのミッションがあったが、今回も8つのミッション、もちろん前作とは内容の違うものが用意されている。

また、今回はコンピュータのAIが強化されているので、敵側はいやらしい動きなどを行い、さらに手強くなっている。それに自機と共に行動するHIGH-MACSや戦闘ヘリなどの僚機（8機中から1機）が選べるようになり、この僚機にもAIが搭載されている。そのため、状況にあった僚機を選べば、とても頼もしい存在となるだろう。

任務の内容は?
北アフリカのリビア砂漠で敵輸送ルートを寸断する。他にも様々な任務が……。

戦闘開始!!
レーダーをチェックしつつ、目視で敵を確認して敵を攻撃する。俊敏に行動しよう。

味方機もいる
味方機の援護を生かして行動したい。もちろん、味方機にもHPが設定されている。

補給は補給ヘリから30メートル以内に停止することで、自動的に行われる。

補給も前作と同じ

EXERCISE

配置された敵を倒す教練モード。敵を倒しながらゴール地点までのタイムを競うタイムアタックを兼ねたモードと言える。

ビギナー用とエキスパート用の2種類が用意されている。

シミュレータという設定なので、画面はワイヤーフレーム構成だ。

VS.BATTLE

サターン2台を対戦ケーブルで接続して、2人で対戦を行うモードだ。このモードではHIGH-MACS以外の機体にも乗れる。

画面に出ている大きな数字は残りタイムだ。これが何を意味する？

米軍の戦闘ヘリ「AH-64D」。対戦ではこの機体にも搭乗できる。

SURVIVAL

味方を守りながら敵を倒し続けるスコアアタックモードだ。対戦ケーブルを使えば、2人で協力して戦うこともできる。

画面に出ている大きな数字は、倒した敵の数を表している。

このモードではいろいろなステージでの戦闘が楽しめる。

リプレイモードのカッコよさにシビれろ!

本作は、前作で好評だった雰囲気、世界観、ゲーム性を継承しつつ、大幅な改良と新たなシチュエーションが加えられている。その1つがリプレイモードだ。これは、自分のプレイをセーブして自由に見られるモードだ（パワーメモリー必須）。カメラのアングルも自由に操作できるので、いろいろな視点で自分の動きや敵の動きを見られる。プレイチェックに有効だろう。

ちなみに対戦ケーブルを繋げれば、1人でプレイしている模様をもう1台のサターンで中継放送のように画像表示できる（ライブカメラモード）。

斜め上からの見おろし画面
一番かっこいい視点。この画面だとちょっとヘリが邪魔だけど、迫力満点でいいぞ。

ヘリの視点
空から見下ろした感じになる。このヘリが自機を捕らえてくれると文句ナシに美しい。

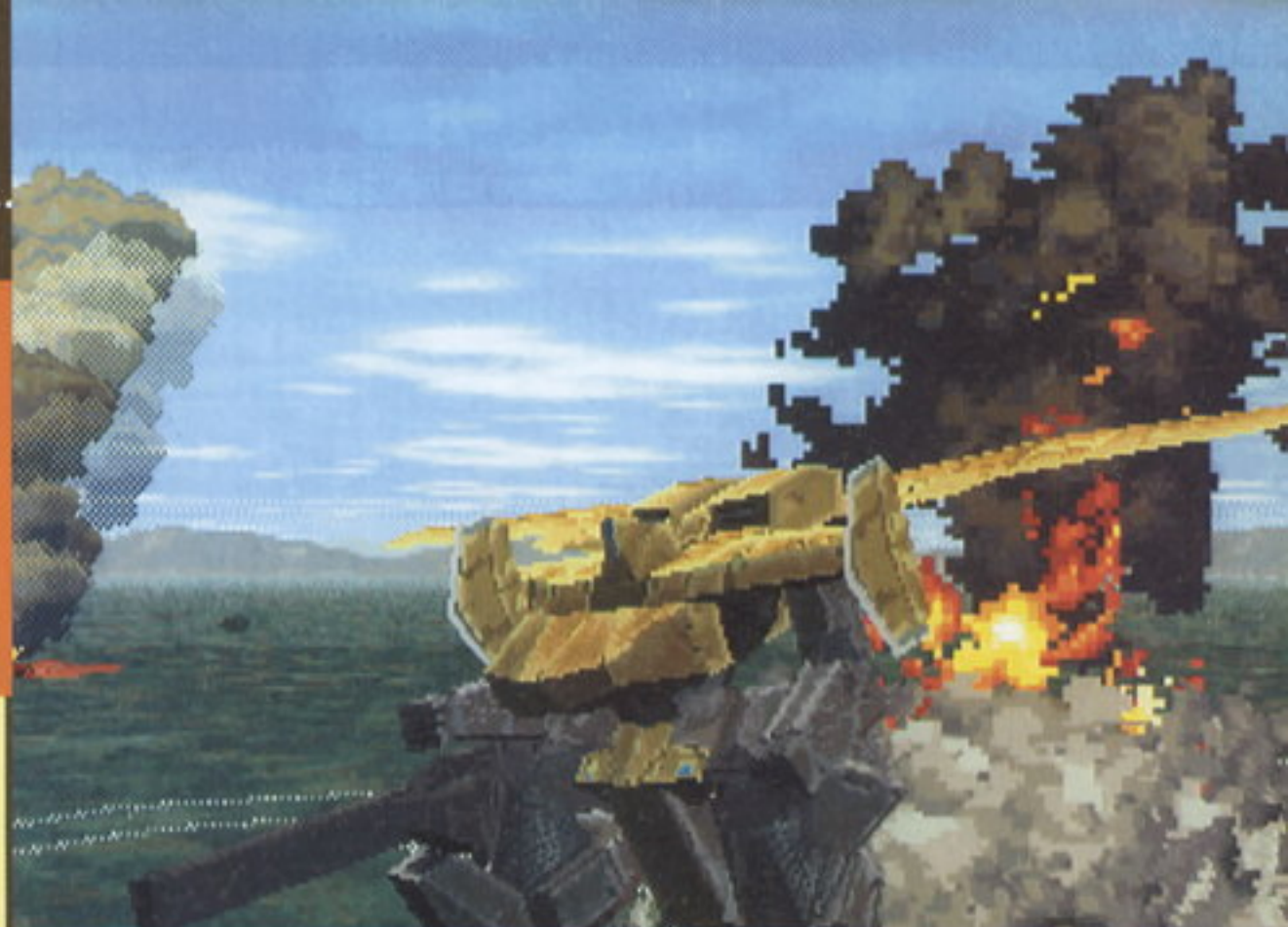
戦車の視点
戦車にも視点が合わせられる。漫然と動きを見ていると、攻撃されて炎上シーンが……。

引いた視点
ここまで引くと攻撃の様子が一目瞭然。砲弾や爆発の表現が非常にきれいに見えるぞ。

「ガングリフォンⅡ」開発責任者インタビュー

「ガングリフォンⅡ」の制作の現状などについて、前作から開発の責任者を務めている宮路 武氏に直撃してみたぞ。開発状況からこのゲームに対する思い入れまでいろいろとうかがったので、その熱意をぜひ読み取ってほしい!

前作が好きな人なら絶対満足できる作品です!

取締役 開発部長
宮路 武氏
ポリゴン技術の第一人者。「グランディア」の開発も無事終了し、ほっと一息する間もなく本作に集中。
Takeshi Miyaji

―― 現状の開発状況は?
宮路 ほとんどできあがってます。あとはバランス調整とオープニングの演出やエンディングまわりを残すだけです。
―― 開発はいつから?
宮路 前作が終わってからすぐ。もう2年かかってますね(笑)。根本的なゲームシステムも変わってないのに、いろいろこだわってたらこんなにかかっちゃいました。
―― 前作との変更点は?
宮路 世界観は同じにして、操作感覚を向上させました。細かいところで改良がなされています。画面も見やすくなりましたし。前作はリアルに作りすぎて、迷彩塗装の迷彩が利きすぎて本当に見にくかったので、迷彩を若干落としてます。エフェクト面もかなり強化されました。ミサイルが糸を引くように発射されたり、戦車も後ろに土煙上げながら走ったりします。あと、今回は喋りまくりますよ。この前、音声を死ぬほど収録してきましたから。どれだけゲームに入れられるかワクワクしているところです。
―― 難易度のほうは?
宮路 前作よりも若干下がってると思います。現在調整中です。まあ、ゲームのコアな部分は前作と変わらないので、前作を楽しめた人なら問題なく楽しめます。
―― やはり前作が好きな人向けですよね?
宮路 そうなっちゃいますよね、やっぱり(笑)。「Ⅱ」ですから。前作をやってて「こんなのがほしいな」というものはすべて網羅してあります。別にいいところをなくす必要はないんでね、元々が完成されているゲーム形態なので。戦場の雰囲気が出ているゲームはこのゲーム以外ないわけですから、戦場の雰囲気をより楽しむ方向に作ってます。これは単なるロボットゲームじゃないですから。ロボットゲームを超えた戦場シミュレーターですから。
―― 今回のオープニングは?
宮路 前作ではCGムービーでしたが、今回は自分でプレイしたかっこいいカットが流れるんですよ。基本的には最後にプレイした様子がデモとして流れるんですが、自分のプレイをセーブしておけば、そのリプレイデータが流されるわけです(データはパワーメモリーに8つ程度入る予定)。音楽やテロップとともに流される自分のかっこいいリプレイデータ、ちょっといいでしょ。自分がオープニングデモを作るみたいで。今回はそういうマニアックな方向へ走ってます(笑)。
―― リプレイ、いいですよね(笑)。
宮路 このゲームは自分でプレイした後にリプレイが見れると、そのリプレイを見て「ああ、自分はなんてかっこいいプレイしてるんだろ」と悦に入ることができる、と。それをマニアな人のために用意しました。数ある売りの中の1つですね。やっぱり魅せるゲームってあんまりないんでね、魅せるプレイをしていただくためにこのリプレイはつけました。自分がいままでどういうプレイをしていたかは外から見られなかったので、頭の中でしか想像できなかったでしょ? 実はかっこいいんです(笑)。このリプレイをビデオで編集してかっこいい映像とか作ってほしいですよね。
―― 最後に待ち望んでいるユーザーへ一言お願いします。
宮路 とりあえず、ゲームとして楽しむだけでなく、協力プレイなり、魅せるプレイなり、いろんな遊び方ができるから長く遊んでいけると思います。期待して待っていてください。

宮路 武氏の語るカッコよさとは?

照り返しとか

砲弾や爆発を表現するために点光源が追加され、迫力たっぷりに!

多脚メカの動き

ブルータルクラブ が滑るように動き、リプレイで見るとしびれるぞ。

カッコいいプレイを自分の目で確認してください!!

かわいいデフォルメキャラクターが大暴れ!

POCKET FIGHTER ポケットファイター

特報 SPECIAL REPORT!!

カプコンブランドの格闘ゲームに名を連ねてきた硬派な格闘家たちがデフォルメされて集結!! 愛らしいキャラクターで人気を博したポケットファイターがついにサターンに登場だ。

●カプコン●価格未定
●発売日未定●対戦格闘
●拡張RAMカートリッジ4MB対応

かわいいだけじゃないんだよ!!

拳で世の中を渡ってきた格闘家たちが、こんなにもかわいい姿になってしまい、どこかほのぼのとした雰囲気に包まれているね。だけど、ゲーム内容はやっぱりカプコンなのだ。キャラクターはチビっこくても、やることは豪快。今まで手がけてきた格闘アクションのノウハウがびっしり詰め込まれている本格的な格闘ゲーム! 例えば、ヴァンパイアシリーズにあったチェーンコンボ（こちらではフラッシュコンボ）や「マーヴル・スーパーヒーローズ」のジェムシステム、はたまた「ウォーザード」のアイテムシステムまで存在するのだ。それでいてボタンの数は通常の半分と簡潔にまとめられている。かわいくて本格的で簡単操作。それがこのゲームの最大の特徴だ。

フラッシュコンボ

特定の順番どおりに攻撃ボタンを押すと、キャラのコスチュームが目まぐるしく変化しながら連続攻撃が始まる。その攻撃パターンも多岐にわたり、さまざまなコスチュームと攻撃の効果が存在する。

受け身

痛ーい。攻撃を受けてしまった!! そんな時は慌てずに受け身をとろう。今度はこっちの番だぞ。

スピーディなゲーム展開はカプコンブランドならでは特徴といえるだろう。

必殺技

いくら見た目はかわいくても、必殺技は強烈。ナメてかかると火傷しちゃうよ!?

投げ技

ゲーム内容はコテコテの対戦格闘アクションなので、違和感なくプレイできるはずだ。

 ※画面はすべてアーケード版のものです。

キャラクター紹介

ポケットファイターに登場するキャラクターの数は12人。選りすぐられた格闘家たちが揃っている。

リュウ

主な登場作品
ストリートファイターシリーズ

真の格闘家と言ったらこの人しかいないよね。ここでも主人公なのか？

ケン

主な登場作品
ストリートファイターシリーズ

リュウのライバル。あまり硬派ではない。今回は、ちゃんと修行した？

さくら

主な登場作品
ストリートファイターZERO2

リュウに憧れてストリートファイトを始めた元気の良すぎる女の子。

モリガン

主な登場作品
ヴァンパイアシリーズ

ダークストーカーズが相手では物足りなくなったのかな？　魅惑の戦士。

春麗

主な登場作品
ストリートファイターシリーズ

元祖女性格闘家。カプコンのアイドルの座は、いまだ彼女のもの？

レイレイ

主な登場作品
ヴァンパイアハンター
ヴァンパイア セイヴァー

ちょっと怖いおねーさん。もともと可愛いから違和感がないんだよね。

PLAYER SELECT

フェリシア

主な登場作品
ヴァンパイアシリーズ

猫娘も登場するぞ。ここでは、もう子猫ちゃんという感じになっている。

タバサ

主な登場作品
ウォーザード

この中ではキャラ的に一番新しい女の子。知らない人はいないよね？

ザンギエフ

主な登場作品
ストリートファイターシリーズ

何げなく人気のある彼。過激な戦闘スタイルは健在なのだろうか？

いぶき

主な登場作品
ストリートファイターIIIシリーズ

今の女子高生の間では、格闘技が密かにブレイク中とか？　彼が原因？

ダン

主な登場作品
ストリートファイターZEROシリーズ

リュウとケンに似てるが関係はない。我流の拳で敵を討つ。よっしゃー。

豪鬼

主な登場作品
ストリートファイターX　ストリートファイターZEROシリーズ

拳を極めし者らしいが、こんなところにまで参戦。まさか、寂しがり屋？

隠しキャラクターもいる!?

上のキャラクター選択画面にはいない左右のお2方だが、このゲームには登場するぞ！　最近はレギュラー入りしていることもあるが、もともとは隠しキャラ出身。気になるね。

2人の恋の行方は!?

マナとシンジ

特報 SPECIAL REPORT!!

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
NEON GENESIS EVANGELION

●セガ●3月発売予定●6,800円●アドベンチャー●2枚組

Key Word of「鋼鉄のガールフレンド」

作品が発表された当時としてはかなり高いマシンパワーを要求した「鋼鉄のガールフレンド」。ゆえに、快適にプレイできる環境になかったため購入を断念した人や貧弱なマシンパワーに耐えつつプレイしていた人も実に多い。このスペックはハイクオリティな映像とクリアな音声とを追求した結果なのだが、そんな人達にとっても今回の移植は嬉しい限り。サターン版ではどうなる!?

ハイクオリティ【High-Quality】

●CPU
推奨環境:ペンティアムプロセッサ 133MHz以上
●CD-ROMドライブ
推奨環境:8倍速以上
●必要メモリ
推奨環境:32メガバイト以上
●スクリーンモード
推奨環境:1024×768ピクセル(16ビットカラー以上必須)
上記はパソコン版のマニュアルより。けっこう厳しい。

先週の移植決定の報に驚いたユーザーも多いことだろう。昨年夏に発表されたばかりの「鋼鉄のガールフレンド」がサターンに登場、しかも移植はオリジナルを開発したガイナックス自らが手掛けるとあり、期待はいやがうえにも高まろうというもの。さて、3月の発売に向け急ピッチで作業が進められている本作だが、現段階ではまだサターン版の細かな仕様は決定していない。パソコン版ではCD-ROM4枚組だった本作がサターン版では2枚組みになるということもあり、気になる部分は多々あるが、移植作業はこれからが本番。詳しい内容はわかり次第誌面で伝えていくので、仕様が固まるまでもうしばらく辛抱していただきたい。今後の続報を待て。

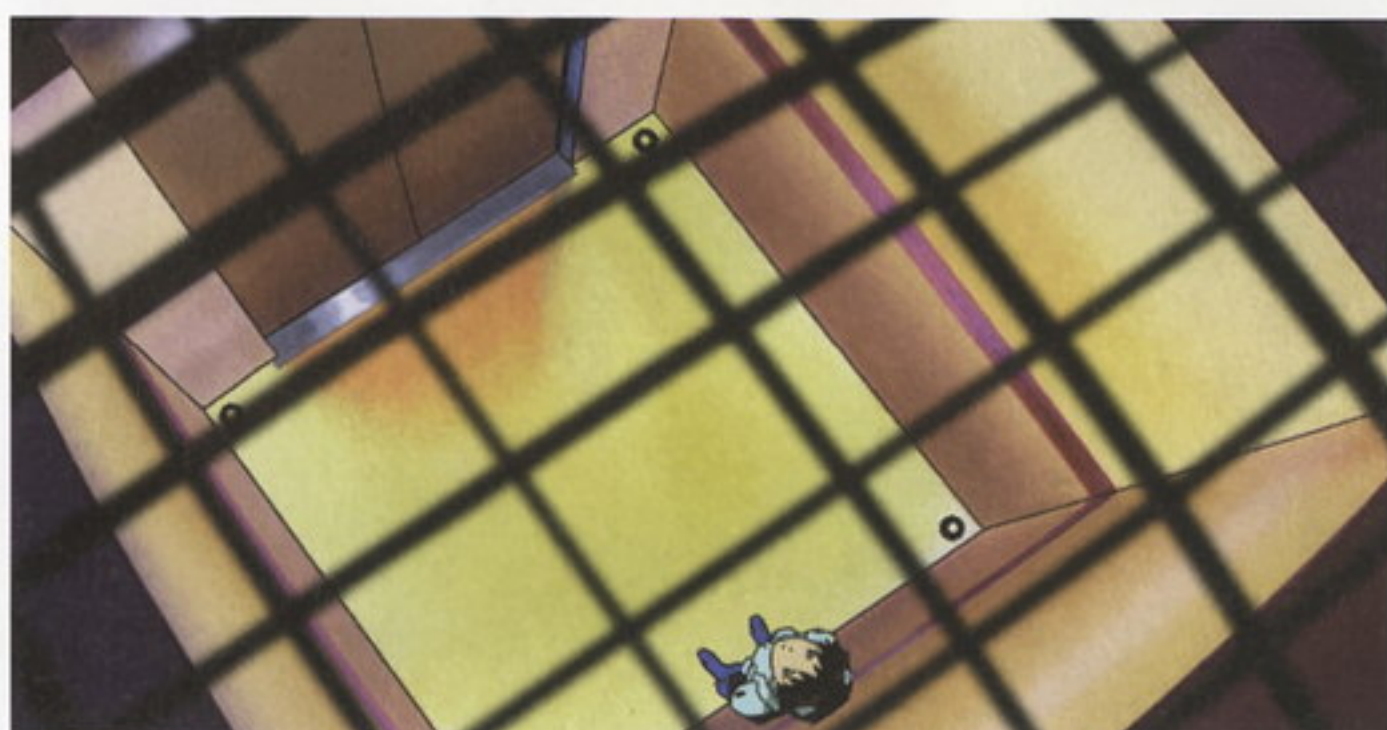
気になる少女の出現で心穏やかでないシンジだった

突然現れた転校生、マナに好意を寄せられ、今までにない充足感を得るシンジ。積極的なマナに戸惑う毎日だが、彼女とふれあううち「他人と接することに臆病な自分も変わることができるのでは」という心境の変化も表れる。次第にマナに惹かれていくシンジ……。そんな2人の関係が気がかりなアスカを交え、物語はあたかも青春もののような展開に。どうなる、彼らの恋模様!?

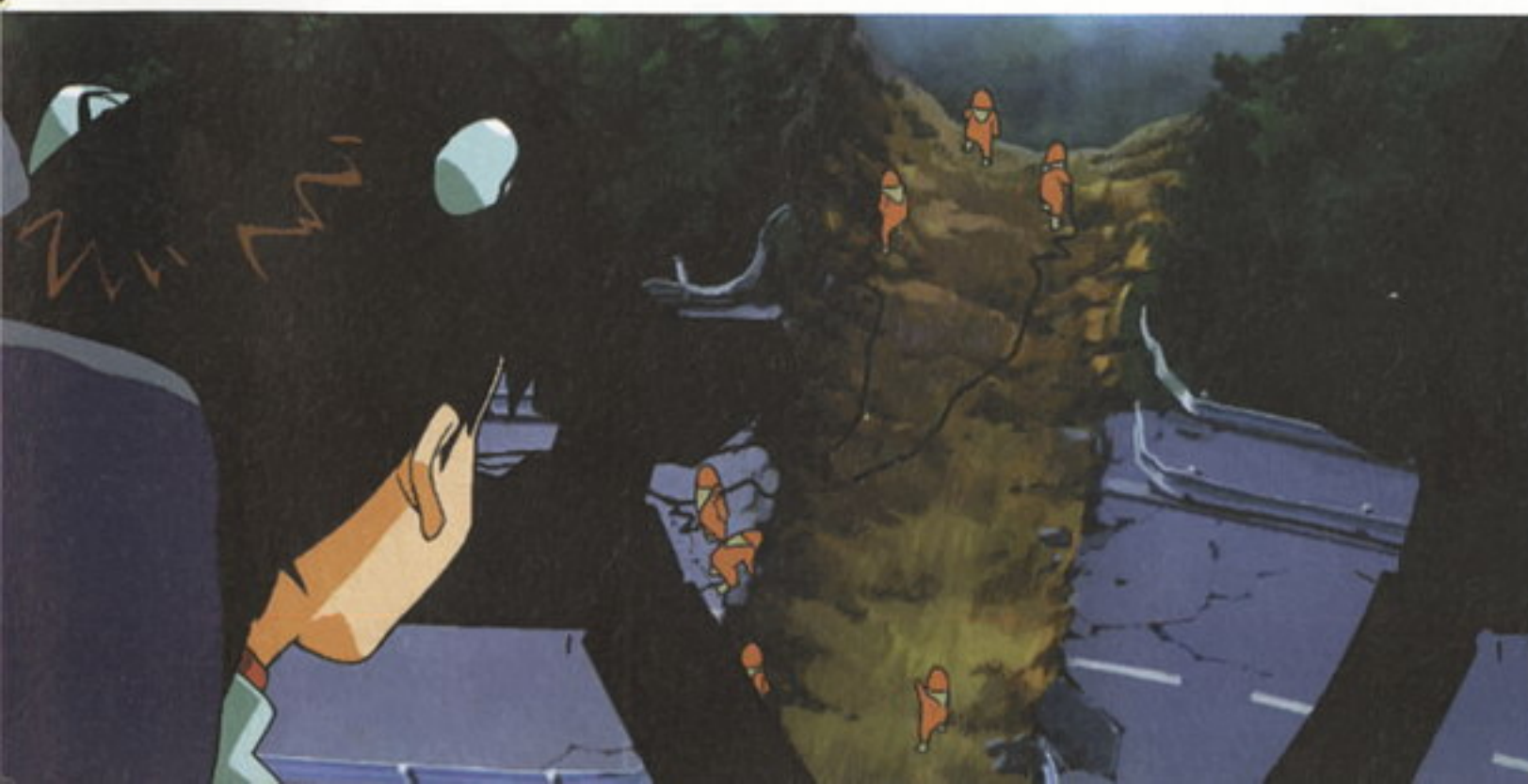
ちょっと危険な三角関係

三者三様の表情がなんとも不思議なカット。得意満面のアスカと対象的に元気のなさげな様子のマナ。何があったのだろう。

微妙に揺れるシンジの気持ち

TV版第拾話にも登場したNERV本部内の屋内プールにて。シンジの手にはその名もズバリ「O型の恋」なる本が……。彼が自分からアクションを起こすなんて意外かも。

メッセージ from SEGA

今度の「EVA」は、オーソドックスなアドベンチャーゲームで登場。それだけに、ストーリーのドラマ性を重視した作りになっていて、資料を見ながら「うん、こーゆうアプローチもアリだな」と、ポンと膝を打つデストラーDEでありました。アニメの制作元であり、しかも数多のパソコンゲームの傑作を輩出してきた（シナリオがまた、ヨカッタんだな、どれも）ガイナックスの制作、しかも、一番盛り上がってた8話から13話のアナザーストーリーとなれば、こりゃファンは絶対買いだネ。MACユーザーであるデストラーDEには朗報である。記事本文に書いてあるPC版の動作環境をみると、結構ハイエンド寄りに思えるが…こうして考えると、サターンって本っ当に凄ェマシンなんだなぁと思うゾ。期待してまつのダ。

（セガCSPRデストラーDE平野）

エルディア共和国に介入してくる強大な力!?

デップ大佐

35歳。8月19日生まれ、獅子座。
身長：178cm。体重：82Kg。
アメリカ国防省のエルディア支部、最高責任者。
豊富な知識と鋭い分析力の持ち主。

Dep

今回また新しい2人の人物が物語に加わる。ひとりは、アメリカの要人であり、もうひとりは謎の女性。どちらも、物語の流れを大きく変えていくような雰囲気に包まれているのだが……。

アメリカ 国防省

日本とエルディアを巻き込んで事件が進展する「EVE 2」に、もうひとつ、アメリカの勢力が介入することが判明した。その力をふるう人物がデップ大佐。

彼は、プリシア女王の改革路線に協力しながら、エルディアを米軍の中東における拠点にしようと画策している。しかしながら、プリシア女王をなかなか思い通りに動かせないことで、少々いらついているのが現状のようだ。

デップ大佐が所属するのは、アメリカ政府機関の国防省。陸、海、空の3省を統合する防衛における最高中枢機関であり、そのエルディア支部の最高責任者。ある意味、権力の中枢に位置する人物である。

国防省デップ大佐のオフィス。世界地図の裏にミサイル発射ボタンがあるかも!?

EVE The Lost One

特報 SPECIAL REPORT!!

- ●イマディオ●3月12日発売予定●7,800円
- ●CD-ROM4枚組●1人プレイ用
- ●マルチサイトアドベンチャー●全年齢推奨

エルディアの国費留学生制度で日本に派遣されたマイナ。喫茶店のアルバイトをしながら大学で研究をしている。

モニカ・セレッティ

25歳。6月2日生まれ、双子座。
身長：170cm。体重：53Kg。
B91／W62／H92。
マリリン・モンローを彷彿とさせる、きれいなプラチナ・ブロンドの持ち主。アメリカ国籍。

Monica=Selety

謎のブロンド美女

アメリカ国防省は、日本の内閣調査室と裏で情報のやりとりをする関係にある。しかしながら、国防省のほうが立場は上になる。つまり、この機関からの要請に対して公式、非公式を問わず、どのようなのものであっても、内調は断れないということである。内調のかなわない存在の登場だ。

そしてもうひとり、アメリカから日本にやってきた金髪の美女が登場する。

観光目的という名目で日本を訪れているモニカ・セレッティ。デップ大佐とはまったく無関係かもしれないが、セクシーなブロンドの髪を持つ美女。スパイという職業が似合う女性にもみえる。

マイナがアルバイトをする喫茶店「CAFE POSE」の常連客で、なかなかの美人だけれど、口が悪いのがタマに傷。ウェイトレスのマイナをからかいながら、エルディアの話を熱心に聞いている。

観光での滞在にしては、やけにあちこちを嗅ぎまわり、なにかを探しているような不審な行動がみられる。やはり、スパイくさいのだけれど……。彼女も脅威な存在になりそうだが？

敵はいったい誰なのか

ヒロイン攻略に関する お役立ち情報満載！

妙子　：ねえ、次はあれに乗ろうよ…　ね？

晶　：もう…　ほら
待ってるから早く！
1日なんて、短いんだから…

Sentimental Graffiti
センチメンタルグラフティ

特報 SPECIAL REPORT!!

発売からまる１日が経過し、購入時の勢いで早やお目当てのヒロインを落とした者も多いかと思われる。そんなプレイヤー諸兄に今回はさらなる情報を提供していこう。

●NECインターチャネル
●1月22日発売
●7,500円（初回版は2枚組）
●恋愛シミュレーション●全年齢推奨

実りある遠距離恋愛のための「ワル養成講座」再び

以前も紹介した「ワル養成講座」がよりワル度を増しての再登場。本日は発売後ということもあり、掛け値なしの悪どいテクニックを本誌読者に伝授していくことにする。「せっかくの恋愛シミュレーションなのにそんな心苦しいことなんてしたくない」との声もあろうとは思うのだが、そこはそれ。きれいごとばかりでは世の中うまくいかないもの。恋愛ごともまたしかり。前号の記事も参考にしながらプレイに役立ててもらいたい。

若菜　：私、淋しかったんです…
とっても…

要はこれらのテクは効率の良いヒロインとのつきあい方を端的に語ったもの。心苦しいけどシステム上仕方ないんだい、と自己弁護。こういうのは、開き直ったモン勝ちです。

Lesson 1
「せつなさ」が高いとどんないいことが？

最大のメリットは「電話連絡なしに突然会いにいってもデートができる」の一言につきるのだが、デートの約束をする際にも「せつなさ」が高いほど「希望通りのデート日が設定しやすい」という点も見逃せない。ちなみに序盤こそ電話によるアポイントなしにデートは難しいが、中盤以降は常に「せつなさ」が高い状態が続くため、電話いらずの展開に。「せつなさ」に関するおおまかな概要は以上の通り。まずはこれをふまえて攻略に望むこと。

せつなさマップ
るりか

通常デートの内容も「せつなさ」次第で変化する。低いときのつれない反応を楽しむのもオツなものかと。

SYSYTEM MEMO　ショートカットキーは活用している？

マニュアルに記載されてはいるものの、意外に見落としがちなショートカットキーの存在。慣れると操作上のストレスが大幅に軽減される上、他のコマンドをXYZに当てれば操作が一段と快適に。お試しあれ。

左：プロフィール
右：スケジュール
Lボタン：システム

ボタン１発でパッと出せるのがいいところ。頻繁に使うだけに重宝します。

Lesson 2

ヒロイン同時攻略のススメ

本命のヒロインを完全攻略するために欠かせないのが同時に複数の子と付き合うテクニック。「本命とだけ会っていれば自分は満足」などという「軟弱」な考えは、そもそも本作の攻略法に反する行為にほかならない。というのも、ある種のイベントには「他のヒロインのイベントを見ていないと発生しない」ものも多々あるからだ（具体例は右を参照のこと）。さらに出会ったヒロインの数によって「せつなさ」や「親密度」の上がり幅もプラスされるなど、同時攻略のメリットは実に多い。つまり、システムが2股以上の関係を暗に肯定しているのであって、君が気を病む必要は全くない。それに恋愛には障害がつきものなんですって。いやホント。

回想イベント成立条件

1st EVENT
出会いイベントを2人以上見ておく

2st EVENT
出会いイベントを4人以上、1回目の回想イベントを2人以上見ておく

夏休み突入後の一例。ワルを自認するならこのくらい態度を徹底すべき。カッコイイ！

Point 夏休みを有効に使うべし

複数のヒロインと付き合う際、どうにも困るのが時間配分。1人や2人ならまだしも3人以上となるととたんに難度がアップする。そこで有効な長期休暇の過ごし方を伝授しよう。まずは「せつなさ」がたまればヒロインに会えるという点を利用し、「せつなさ」がたまるまでは各地のアルバイトで時間を潰す。その後、ほどよくたまったヒロインから順にデートをこなしていくといいだろう。ちなみに「せつなさ」が十分高いヒロインは続けてデートすることも可能である。最大で4日連続デートができるため、移動時間と金の節約になる。覚えておこう。

Lesson 3

せつなさ調節の㊙テク～本命以外のあしらいかた～

終盤になると、ヒロインとの「親密度」も相当高くなっているため、やがて「せつなさ炸裂」の危険度が増してくる。そうなった場合、2～3人程度に絞りこんだヒロインのうち「本命以外をいかにあしらうか」といったテクニックが必要になってくる。なお、絞りこんだヒロイン以外とはスッパリ別れることをおすすめする。方法は以下のカコミを参照のこと。

STEP 1 デートに毎回遅れていく

待ち合わせに1～2時間遅れると、通常通りデートはできるが、「親密度」の上昇は通常より低いものとなる。デートのたびに遅れれば、まずまずの効果あり。

本命ではないことを、さりげなく意思表示。にしてもあからさますぎ。

STEP 2 デートをすっぽかして放っておく

それでも対応しきれなくなったら今度はコレ。次に謝罪の電話を入れるまで、日ごとの「せつなさ」上昇率は低くなる。あなたも相当なワルですね。

この状態で電話をするとヒロインを振ることもできる。望むならどうぞ。

CAUTION 「せつなさ」が炸裂してしまったら…

「せつなさ」が限界を越えてしまった場合、ヒロインは傷心のあまり旅に出てしまう。この状態のヒロインは自宅に定期的に無言電話を入れてくるため、放置するのはあまりに危険。すぐにフォローに向かうこと。

機嫌を直してもらうには、市外スポットをうろつくヒロインを偶然見つける以外に方法はない。なお、ヒロインの家族が電話に出るのはこの時だけ。もし興味があるなら試してみるのもまた一興。

行動力限界値がアップする突発イベントあれこれ

前号で紹介した「ヒロインとの再会」や「ビジュアルイベント」「フェリーでの移動」以外にも行動力の限界値が上がるイベントはある。ただ、これらは発生時期が特定できないイベントのため、出てきたらラッキーくらいに考えよう。親密度が高いと発生しやすいらしいけど……。

移動中＆旅先でバッタリ

乗り物での移動中、もしくは旅先で目指すヒロイン以外の女の子と出会ってしまう突発イベント。後者は1日潰れてしまうのがネックかも。

飛行機の中で会うなんて、恐ろしい偶然もあったもの。東京―長崎間の機内での一幕。

ヒロインの上京

これは親密度が高まれば自然と発生するイベント。休日の朝にヒロインが自宅前にやってきて、東京でのデートができるというものだ。

全員何かのついでに会いにきたというのがナンだけど、おおむね幸せなイベントである。

街

特報 SPECIAL REPORT!!

発売記念 1日目を完璧フォロー！

●チュンソフト●発売中
●5,800円（2枚組）●サウンドノベル

発売翌日でイキナリ詰まっている人もいるんじゃないかな？今回は１日目のバッドエンドの回避方法を、全員分イッキに公開。ポイントごとのQ&Aになっているので、困った時だけ見れば効果的。スタッフインタビューも見逃すな。

市川文靖

多くの夢が、おそろしいスピードで、しかもゆるやかに、流れては、消えていった……

シュレディンガーの手

他の主人公とはほとんど関わり合いになることなく、最も無難に１日目を終えることができる。唯一の障害が、下。

Q．永遠の眠りについてしまう

原因は何か。それは、眠りに落ちる直前の市川のモノローグでわかるだろう。そう、ふだんの何倍もの量の睡眠薬を服用してしまったせいである。

では、なぜそんなに睡眠薬が必要だったのか。せっかく一度眠りについたのに、電話のベルで叩き起こされたせいである。

その電話がかかってきたのは午前11時40分。間違い電話にしては少々変だった。受話器の向こうの若い声は、300万円がナントカと一方的にゴチャゴチャしゃべったあと、勝手に納得して切ってしまった。

この変な電話さえなければ、ふだんどおりに眠ることができたかもしれない。

ヒント画面

高峰隆士

渋谷で降りたことに深い意味はない。
少なくとも、俺はそのつもりだった。
日本にはもう秋が訪れている。
この国を離れて3年。

迷える外人部隊

物語の１日目は、かなり短い。だが１カ所だけ、バッドエンドで足止めされてしまうところが出てくるので、解説しよう。

Q．乱闘に巻き込まれタイホ

街中で元気のいい若者たちにカラまれて、人気のないところへ連れていかれ、否応なく乱闘を始めてしまう。百戦錬磨の隆士にとっては、ケンカ自体はへでもないのだが、運の悪いことに警官が駆けつけてきて逮捕され、強制送還されてしまった。

……というのが、問題のバッドエンド。結論から言えば、乱闘そのものは避けることができない。

では、どうすればいいか。カギは、タイミングよくやってきた警官たちにある。実はこの警官たちは、ある刑事に指示されて止めに来たのだ。ということは、その刑事の判断次第では、警官に邪魔されることなく切り抜けられたのではないか？　時刻は午後３時30分。

ヒント画面

牛尾政美

牛尾政美は半年前にヤクザを辞めた。

THE WRONG MAN 牛

かなり長い1日だが難しくはない。下記のバッドエンドの他、1回だけ「つづく」が出るが、ヒントも出るので困ることはないだろう。

馬部甚太郎

馬部甚太郎はそっとポケットの拳銃を握りしめた。

THE WRONG MAN 馬

効率よく読み進めたいなら、牛尾のシナリオを先に進めておく方がいいかも。「つづく」の先も、牛尾のシナリオからZAPできる。

Q．いきなりタイホされた

シナリオ冒頭の小手調べ的なバッドエンド。牛尾を逮捕した“コートを着た変な刑事”が誰だかわからない人は、あんまりいないだろう。そっちのシナリオを覗いて、彼の行動を変更すればいい。ぶつかった相手（市川）は無視してOK。

ヒント画面

Q．綾さんが強盗に撃たれた！

せっかく意気込んで高峰綾の勤める宝石店に着いたのに、なんとそこは、宝石強盗に襲われた後だった。しかも、綾まで……。

はっきり言って、宝石強盗は防げない。牛尾にできる唯一のことは、せめて強盗に襲われる前に宝石店を訪ねることだ。

来る途中、どこかで時間を浪費してしまったはず。浪費した時間を取り戻すことはできないが、時間をさかのぼって、行動を選び直すことができるのが、このゲームのいいところ。分岐点となる時刻は、午前10時40分。

ヒント画面

Q．倉庫から出られなくなっちまった

いったん誤解されたが最後、強引きわまりないロケ隊の連中からようやく抜け出した牛尾。いたるところで出くわす警官たちの目を逃れて狭い路地に入り込み、倉庫のトビラを見つけてひとまず身を潜める。……ところが、外で物音がしたと思ったら、なんと鍵を掛けられてしまったのだ。ひとまず隠れるどころか、永遠にお隠れになる羽目に陥るという、んなワケねえだろ系のバッドエンド。

鍵を掛けた張本人が誰かは、ザッピングもできるようになってるので、すぐにわかるだろう。

彼女のシナリオへ行って、行動を変えさせればいい、とまでは簡単に想像つくが、ひとひねりあるので迷うかもしれない。ポイントは“出るときにきちんと鍵を掛けて出る”か“一度引き返して鍵を掛ける”かの違い。戸締まりには用心しよう。時刻は午後1時20分。

ヒント画面

Q．役者を断念してしまう

失敗続きで深く落ち込んだあげく、役者稼業に絶望してエンド。

だが、もしタイミングよく誰かがやってくれれば、気を紛らせることができる。……誰が？　答えは、牛尾の舎弟・三次。うまく2人が接触できれば、この問題は解決だ。

そのためには、三次の行動を少々遅らせる必要がある。宝石強盗を、あまり素早く終わらせなければいいわけだ。ちなみに、先に牛尾のシナリオを進めていると、自然にここはクリアできているはず。

ヒント画面

Q．三次から疑われ、脅される

三次の持っていたケーキを喜んで食べていると、突然三次の態度が変わり、銃を突き付けられて、バッドエンド。

悪いのはケーキだ。三次がこんなものを持ってこなければよかったのだが、そのためには？

実はそのケーキ、三次が途中で、ある女から脅し取ってきたもの。よりによってケーキを持ったその女が三次とぶつかってしまったのが不幸の始まり。彼女が午前11時30分頃、大人しくしててくれれば。

ヒント画面

Q．大阪へ行ってしまった

決死の覚悟でウイスキーを飲み干し、バタンキュー状態で寝入ってしまった馬部。ノックの音で目を覚ますと、あれよあれよという間に大阪まで連れていかれ、なんだかそれなりにハッピーなバッドエンドを迎えてしまう。

なぜ彼が大阪まで連れていかれたのか？　それは、故買屋と待ち合わせするはずだった三次が、姿を消してしまったからだ。

いったい彼に何があったのか？馬部が寝入るシーンに出る「三次」のティップを見れば、彼が居酒屋で時間をつぶしていたことがわかる。そこで出会った男と、何かがあったのだ。その男のシナリオへそのままザッピングし、本人のためにも、三次の暴走を止めるべき。

ヒント画面

雨宮桂馬

雨宮桂馬はオタク刑事である。

オタク刑事走る！

1日目には1回だけ「つづく」があるが、ヒントで一目瞭然。ちょっと大変なのは、その後に続く渋谷爆破のバッドエンド群だ。

Q．退職してゲーマーになった

交差点での騒ぎを収めようと、ヤクザっぽい男に話しかけた拍子に愛用のパソコンを落として壊し、気が動転して逮捕。当然上司に叱られたあげく、ヒネて退職、ゲーマーになってしまう。こんなやつ勝手にしろ、と放っときたいところだが、それではお話が進まないのでしょうがない。

とはいえ、この練習問題のようなバッドエンド、まさか解決できない人はいないだろう。まあ、世の中は広いので一応書いておくが、直前の判断を見直すこと。

Q．渋谷を爆破させないためには？

午後から夜にかけて、渋谷の街が爆発するバッドエンドが次々と襲ってくる。分岐点となるポイントは、全部で6カ所。下に、そのポイントをすべてまとめておいたので、困ったときのご参考に。

ほとんどの場合、それぞれ直前の選択がカギになっているので、1つ1つ冷静に対処していけばそれほど難しくはないはず。

ただ、ヌマさんが持ってくるFAXを解釈するくだりだけは、選択が枝分かれするぶん、ちょっと戸惑うかもしれない。

①マチーズへの対処

午後0時30分、ゲーセンでマチーズの3人を発見。しかし時間を無駄にすると…。

②FAXの解釈

まじめに解法を考えても無駄。結局、正解は"英文的な解釈"だが…なんでだ？

③地響きの時の行動

クイズゲームを全問終えた直後の場面。女性には優しく振る舞うようにしよう。

④道を聞かれて…？

同じ方向だと言うと、女の子を送っていくはめになる。当然、時間は経ってしまう。

⑤人形のすくい方

UFOキャッチャーのクレジットは残り1回。目標以外の人形に構う必要はない。

⑥コード切断の選択

赤か青かで迷う前に、クイズゲームの答え自体は何だったか、思い出してみよう。

飛沢陽平

「何だよ、人を呼び出しといて、いねえのかよ」

で・き・ちゃっ・た

他の主人公の行動次第でバッドエンドになってしまう部分が、1日目に2カ所。別シナリオへ行って選択し直したりするのが、意外に手間取る。

Q．歌手デビューしちゃった

あっという間に歌手デビューして、大ヒットして、消えてしまう。陽平のシナリオには、このテの、ダイナミックに運命が変転するバッドエンドが多くて楽しめる。

このバッドエンドで行き詰まってしまう人は絶対いない……と思うが、万一いたら、直前の選択肢をやり直してみてくださいね。"選択をやり直す練習"みたいなもんですな。運良く一発でスルーした人も、面白いので一度ご覧あれ。

Q．記憶喪失になっちゃった

ショックな話を聞いたうえ、それをネタに脅されてふんだりけったりの陽平。学校に戻って、とりあえず1人になろうと体育倉庫にこもっていたら、突然銃を持ったチンピラがやってきて……このバッドエンド。

ここはまだヒントが出るのでわかりやすい。チンピラの顔に見覚えがあれば、それだけでもピンと来るだろう。銃を持ったチンピラとともに行動する主人公は、実は2人いる。が、午後1時に一緒にいたのは、どちらか1人だ。彼の、20分前の判断が運命を分ける。

ヒント画面

Q．遠い所へ行っちゃった

放課後、下校しようとしたところ、「女の人が校門で待っている」と聞かされる。しかも、コートを着た変な男と一緒だという。さては倉科亜美が父親を連れて押しかけてきたのでは、と思った陽平はこっそり逃げ出し、悩んでいるうちに遠い所まで来てしまってバッドエンド。

このバッドエンドで気になるのは、何といっても「ヘンなコートを着た男」。もちろん、あの男しかいない。陽平自身には行動を変えるポイントがないので、問題は、この男の行動にあると想像がつくだろう。こいつさえノコノコと姿を見せたりしなければ、陽平も妙な思い込みをせずにすんだのではないだろうか？　まったく、他人迷惑なオタク野郎である。

この男と校門にやってくる女の子は、午後4時10分、路上で出会った。なお、前もってこの男のシナリオを先へ進めていれば、このバッドエンドは起こらないはず。

ヒント画面

篠田正志

七曜会

接点が多い陽平のシナリオを、先にできるところまで進めておくと効率いい。2回目の「つづく」先は、美子の午後3時頃をチェック。

Q．ヨツビシへの就職をあきらめる

冒頭からストレートに来てしまうバッドエンドなので、いったいどこが間違っていたのか、戸惑ってしまうかもしれない。

日曜日との話に割り込んできた男が、誰だかわかっただろうか？　そう、主人公のひとり、高峰隆士だ。彼さえ現れなければ、問題は解決。彼のシナリオの冒頭での選択が、カギになる。

Q．スペシャルレッドカードの刑

高校の校門前でターゲットが現れるのをさんざん待ったあげく、あきらめて帰ったらスペシャルレッドカードの刑。イエローカードはめくるめく奉仕、レッドカードはめくるめくお仕置き……その上をいくスペシャルレッドカードも、文字どおりめくるめく刑罰だ。

さて、この処罰を避けるには？　ターゲットが予定どおり現れさえすればいい。実はこの時、ターゲットは学校をさぼって、喫茶店にいるのだ。彼が学校に戻っておくには、あるきっかけが必要。そのきっかけとは、喫茶店で、彼の同級生の会話を盗み聞きすること。つまり、彼の同級生が、喫茶店に行ってそういう会話をすればいいわけ。さて“同級生”とは誰だ？

ヒント画面

Q．ターゲットの青ムシに逃げられた

青ムシを脅しているところへ飛沢陽平が姿を現すよう計算しておいたはずだが……なぜか予定どおり現れてくれない。焦って様子をうかがいに出た間に、青ムシに逃げられてしまった……というバッドエンド。

なぜ予定が狂ったのだろうか？　それは、陽平の身に何かが起こったからである。

この問題はちょっと複雑なので、なるべく具体的に解説しておこう。実は、このバッドエンドには2通りの原因が存在する。

1つは、陽平が記憶喪失になってしまうこと。

もう1つは、陽平がどこか遠い所へ行ってしまうこと。

2つのうち、どちらかの事態に陥ると、アウトなわけだ。

お気づきだと思うが、両方とも、陽平のシナリオにおけるバッドエンドでもある。ただ、実際にそれらのバッドエンドを見ていなくても、原因が有効状態になっているだけでアウト。

左のページを見て、それぞれの原因をつぶしておけばOKだ。要するに、陽平のシナリオを先にクリアしておけば、問題ナシ。

細井美子

やせるおもい

彼女の1日目のシナリオは、かなり簡単にクリアできる。下の2つのバッドエンドの他、1カ所「つづく」もあるが、すべてヒントあり。

Q．ラブラブでゴールイン

画面の隅に「バッドエンド」の文字が出るまで、何が起こったのかよくわからず呆然としませんでしたか。私だけですか。ちなみに、映画館に「愛と青春の埋蔵金」の看板まで掛かっていたのに気付きましたか。芸コマですねえ。

さて、このバッドエンドで困ってる人は、100万人のユーザーのうち2人くらいだと思うが、一応、解決法を。映画の前に、喫茶店に行くことをおすすめします。

Q．ドラマのオーディションに合格

またもやバッドエンドらしからぬハッピーなバッドエンドである。上記のラブラブなやつと比べると、えらくスムーズに話が進むので、いったいどこから間違っているのか、一瞬悩んでしまうほど。

もっとも、このバッドエンドまでは、まだヒントが表示されるので、問題はないだろうけど。

とにかく、まっすぐエレベーターでエステのある階まで上がっていれば、階段の行列を誤解してしまうこともなかったわけだ。

なぜ、エレベーターは止まっていたのか？　ちょうど、美子と前後して、オカヤマビルにやってくる主人公が1人いる。彼のシナリオにあたってみると、何かがわかるだろう。時刻は、午後3時10分。

ヒント画面

街 CHECK POINT 「しおり」と「時間選択」の使い分け方

しおりは便利だが、どんどん挟んでいると、どれがどの場面だったか混乱してしまうのが難。

そこで、通常のやり直しやザッピングには時間選択をメインに使うことをおすすめする。しおりの長所は、一画面ごとに挟めることだが、逆に同じ主人公・時刻のしおりが複数枚できるはめにもなる。似たしおりをいちいち試すくらいなら、時間選択で、その時刻の最初の場面へ跳ぶ方が、結果的に早いことが多い。

しおりは、後で必ず戻ってくる必要があると思った時にのみ、使おう。

重要マーク付きのZAPポイントには、しおりを使うべき。

主人公選択時でもスタートを押せば時間選択&しおり出現。

【「街」QQ隊・質問募集！】「街」のシナリオのこの場面が解けない！　そんな人のために、みんなの解けないシーンの解法やヒントをサタマガで教えていくコーナーを開設。解けない・ハマッた・先に進まない……などの具体的な症状や状況（日付・時間・誰のシナリオ……等）を書いて、〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク㈱『セガサターンマガジン』編集部「街QQ隊」係まで送ってね。誌面採用者には、素敵なプレゼントも用意！　第1次締め切りは2月13日（金）消印有効だ。

街 完成記念開発スタッフインタビュー

昨年2月18日にチュンソフトのセガサターンへの参入と、最新作「街」の発表がされてから、1年弱。いよいよ発売された待望のサウンドノベル第3弾は、製作期間にじつに6年以上を要した超大作だ。完成までの道のりと製作秘話、そして隠された見どころなどを製作・脚本の主要スタッフと語る。

構想6年の終着駅

壮大な物語がついに始まった……

本誌■無事開発も終わって発売にこぎつけたわけですが、今回はチュンソフトさんとしても例のない、開発期間の長い作品となりましたね？

中村■いやあ、いきなり痛いところをつきますねぇ（笑）。

長坂■年が明けたから、もう7年目に入るんじゃない？　執筆だけで5年、開発に2年かかってるからね。

本誌■100人主人公の構想のある「街」ですが、第2弾はどうなりますか？　今世紀中に遊べるんだろうかってちょっと心配なんですが（笑）。

中村■シナリオはもう半分くらいできてますから、理論上今度は2年半くらいでできるかなあと思ってますが。ギリギリ20世紀中には……（笑）。

長坂■いやいや、今度のは、もうおおまかな部分はできてるし、執筆陣も若手の美女をはじめ、今回以上に充実させる予定だから。今度はもっと簡単に早くできるよ。たぶん（笑）。

中村■ただ、開発期間が長いのは、ネタ的に古くなったり、役者さんの問題などでいろいろ苦労させられますよ。特に、当時は旬の盛りだった、UFOキャッチャーとか、対戦格闘ゲームなんかも、今じゃもう下火になってきちゃいましたからね（笑）。

長坂■役者さん達が、ドンドンみんな年をとっていっちゃう問題は、僕もずっと考えてたんだけど、それは今、1つの答えを持ってて、たとえば昔の20歳の人物と、今の20歳の人物を共演させると面白いんじゃないかって思ってるんだよね。だから、今回スチールを撮ってても、かなり使ってないカットがあるけど、それは将来生きてくると思うんだ。

本誌■それは、合成とかで処理をして共演させるわけですか？

長坂■そうそう。だから次回作で撮影する時も、将来を考えて役者さんをいろんな角度から、たくさん「無駄撮り」もしておこうと思ってるんだ。

本誌■それは壮大な構想ですねぇ…。ところで、膨大なシナリオと映像を1つのゲームにまとめあげた麻野さんも、大変そうでしたが。開発を終わられての感想とか、いかがです？

麻野■いやー、もう燃え尽きたという感じですね（笑）。2年間ずーっと、バタバタバタとやってましたから。今は完全に真っ白になったというか（笑）。2年前（'95年）の11月に8～9割完成した脚本を長坂さんからいただいて、そこから時間などの調整をして、'96年の10月に撮影を始めましたから。さらに、撮影が終わってから1年間は、編集やらサウンドやらをやって、昨年の夏から半年バランス取りや微調整をやってましたからね。長かったような短かったような……。

本誌■当初から比べるとシステムもだいぶ変わりましたが、そのへんは？

麻野■確かにだいぶ変わりましたよね。最初の頃は、他のキャラと出会った時にだけザッピングをする感じで、あとは分岐で、他人のシナリオに影響を与えるという程度に考えてましたから。でも、実際に作っていく中で、ザッピングをもっといろんな形でできるようにしようとか、TIP（用語解説）を入れようとか変えていきましたから。プログラマーはかなりキツかったと思いますよ。

本誌■ちなみに、あのTIPって、読んでてかなり面白いんですが、ネームは誰が書いたんですか？

麻野■あれは、ここにいる各シナリオのディレクターが担当したと思ってもらっていいですよ。

原作・脚本・監修 **長坂秀佳**

多数の門下ライターを率い、「街」のシナリオを担当した長坂氏。執筆5年はダテじゃない。

製作プロデューサー **中村光一**

常に質の高い作品を世に送り出す中村光一氏。最後のゲームバランスにその味付けが見える。

街 CHECK 1 ケンちゃんをさがせ!?

名のある役者さんだけで200名以上も登場する「街」。プレイしていくうちに、あれは誰？とか、最近は何に出ているの？など、結構気になってくるんじゃないかな？　そんな中でも注目したいのが、かつての有名人や、今回上で語っている開発スタッフ達が登場するシーン。長坂先生をはじめ、中村光一氏や麻野氏も、ゲーム中にふいに顔を出しているぞ。また30歳以上の人にはおなじみの「ケンちゃん」も、とあるバーテンで出演してるとか。意外な人物を発見する楽しみも「街」にはあるのだ。

見逃しそうなのがオープニングで登場するスタッフ。中村氏の姿も。

街 CHECK 2 最後のナゾを見逃すな！

今回のインタビュー中に、麻野氏が不意に語った「とっておきの隠し玉」。すでに早解きキャンペーンの告知で、8人の主人公以外の“ピンクのシナリオ”の存在がなにげなく明かされているのだが（どんな内容かは不明。でも結構驚くはず）、じつはそれ以外にも何か大きな秘密が「街」には隠されているようなのだ。ヒントは右ページの平松氏のコメントと、「街」の製品取扱説明書のP.16にあるシナリオ紹介記事。“終わった”とすぐに思ってしまうと、大事な隠しを見逃すかもしれないゾ。

カギとなるのは、桂馬のシナリオ？はたしてそこに何を見るのか？

長坂秀佳ファンに朗報！今度の主役は裸!?

「街」のシナリオの良さは、以前から本誌でも紹介してきていたけど、すでに「街」を買ってプレイしている人は、その完成度の高いシナリオを大いに堪能しているんじゃないかな？　以前からの長坂ファンはもちろん、「街」をきっかけに長坂秀佳ファンになったという人に、ここで長坂秀佳最新作を紹介しよう。今回のインタビューでも長坂先生自身、「脚本だけじゃなく、初の監督作品となる」と語っているテレビドラマが、テレビ朝日のウィークエンドドラマ枠で開始されるのだ。タイトルは『透明少女エア』。これは実は、前々から予定されていた「街2」の主人公の1人なのだ。オンエアは6週連続の予定で、2月21日（土）深夜25時頃から開始予定だ（詳細はまだ未定）。これは必見だぞ！

長坂■本当は「俺も手伝いたい」って言ったんだけど、今はもっと別のことで大変ですから、そっちを先にやってくださいって言われたの(笑)。でも、俺は麻野タッチの仕上げも結構好きで、あれはすごく面白く仕上がってると思うよね。

試行錯誤を繰り返したゲーム性と難易度

本誌■ところで、サウンドノベル第3弾の今作は、結構ゲーム性が強いなという印象を受けたんですが……。
麻野■そうですね。ちょっと昔のアドベンチャーゲームに先祖返りしたという感じはしますね。
長坂■ただね、そのへんは俺はちょっと考え方が違ってて、将来的にはゲーム性はゼロにしたいと思ってるんだよね。新しい形式の《読み物》のスタイルが作れるというか……。例えば自転車が盗まれたということが気になる人は、自転車をずーっと追っかけて、「ああ、こうなるのか」って楽しむみたいな。遊び方自体は、ユーザーそれぞれが判断すればいいようなモノを目指したいの。
中村■まあ、そういう流れは「街10」が出る時ぐらいには、自ずと訪れると思いますけどね(笑)。
麻野■確かに主人公が100人になった時、分岐を1つ入れたら、他の99人のうちの誰に影響するかなんて、考えてたらゲームになりませんからね(笑)。そういう意味でも、今後ゲーム性は自然と薄くなっていくんでしょうね。“分岐”よりは“ザッピング”の楽しさにドンドン集約されていくのかなって思いますよ。
本誌■「街」は“サウンドノベルの進化形”という話を発表会の時からされてましたが、今回は結局どのへんに一番の進化があったとみればいいですかね？
麻野■やっぱり、主人公が複数いるというのが一番大きいと思いますよ。このボリュームで、ある主人公のシナリオをやった後に、別のシナリオから楽しむ感覚というのは、今までになかった楽しさだと思いますから。
本誌■ちなみに、「街」の難易度ですが、昨今のゲームに比べるとちょっと難しめかな？という印象もあるんですが、プレイしてると先が気になってしょうがない…という絶妙な味付けなんですよね。これも中村さんの味なのかな？と思ったんですが。
中村■このゲームって、「トルネコ」や「シレン」みたいに、プレイヤーの“テクニック”の部分よりも、ヒントがあればなんとかなるゲームですからね。これぐらいの難易度なら、いろいろ友達と盛り上がってくれるんじゃないかなーと思うんですけど。
麻野■そのへんは、もうちょっと簡単にしようっていう僕と、もう少し難しくっていう中村社長との駆け引きのバランスが出てると思いますよ。
長坂■でも、ザッピングとかでシナリオ本来の面白さがなくならないで、“先が気になる”という、テレビのCM的な効果がゲーム的に出ているんなら大丈夫だね。俺が子供の頃の紙芝居って、毎回短いんだけど、先が気になってしょうがなかったの。そんな感じが出れば成功だよね。
本誌■さて、この号が出る頃には、もう何十万人ものプレイヤーの方が、みんな眠れずにプレイしているところだと思うんですが、最後にそれぞれメッセージなどを。
中村■そうですね。みなさん大変お待たせしましたが、すごくいいデキの作品ができあがったと思います。今楽しんでいる方は、ぜひ周りの友達にその感想を伝えてほしいですし、それを聞いた人は、ぜひお店に行って買ってほしいと思いますね(笑)。
長坂■僕はもう気持ちは第2弾にいってますから、そちらもお楽しみに。まだまだ10年20年続けますからね(笑)。
麻野■僕はみなさんの評価や感想を聞きたいですね。ぜひじっくりと楽しんでほしいと思います。
(1月7日、チュンソフトにて収録)

総監督 麻野一哉

膨大なシナリオをゲームとして見事に構築した麻野氏。「とっておきの隠し玉に注目を」とも。

「第2弾の主人公の1人には今テレビで制作中の『透明少女』ももちろん入ってくるんだけど、これは面白いよ」と語る長坂先生。今回女性の主人公が少ないのは、「ライター陣が野郎ばっかりだったからね(笑)」とも。そのへんは、「街」の第2弾のほうで楽しめそうだ。「脚本家は本をあげたら、もう心は次に行ってるからね」と意気込みも満々。

街 各シナリオライターからひとこと

「街」に関わっているシナリオライターは、最高時に20数名もいたことは有名だが、今回は各主人公のディレクターから、シナリオの見どころや、見逃しそうなポイントなどをいろいろ語ってもらった。全部を解き終わっても、ひょっとしたら、何かを忘れているかもしれないぞ。最後に、そのへんを要チェックだ！

牛尾・馬部・陽平シナリオ・演出担当
山﨑 修氏
ありのままに楽しんで
牛尾と馬部は、シチュエーションコメディなんですけど、とりあえず「街」のシナリオの中でも、一番ザッピングのしやすい話になってますので、そのへんを楽しんでほしいですね。また、陽平は3人の女の子に翻弄される男の子の話なんですが、まあ陽平になりきったつもりで、女の子に翻弄されてもらえるといいんじゃないでしょうかね(笑)。実はもう1つ、ちょっとしたシナリオを担当してますが、それは見てのお楽しみに。

隆士シナリオ・演出担当
毛利昌樹氏
緻密に作られた画面演出
隆士のシナリオは、他の主人公達とちょっと違ってて、すごく静かに進むんですね。ですから、撮影した映像よりも、じつはずいぶん使ってないカットが多いんです。そのぶん、隆士の強さを出すために、すごく贅沢なくらい画面効果の処理を駆使しているんです。そのへんをぜひ見てほしいですね。

桂馬シナリオ・演出担当
平松正樹氏
3回は読み直しを
桂馬のシナリオは、とにかく終わったと思っても、もう1回は読み直してほしいなーって思いますね。たぶん気づかないで、終わったと思っている人が多いと思うので……(笑)。そうですね、「完」っていうメッセージを信じないで、3回くらいは見てもらうと、何かあるんじゃないかなーって思いますよ(笑)。

美子・市川シナリオ・演出担当
近藤英明氏
チュンソフト自慢のCG
美子のシナリオはやせるというシンプルでスピーディーな話なので、そのへん重くならないように、軽く楽しめるようにしました。市川のシナリオは、従来のゲームにないような演出やCG処理を行いました。特に4日、5日目は必見です。

正志シナリオ・演出担当
落合信也氏
七曜会の謎を楽しんで
正志のシナリオに出てくる日曜日や水曜日って、個人的に好きなんですけど、七曜会は、そのへんのビジュアルを含めて、楽しんでもらえたらと思います。あと、七曜会の謎は、5日目に解けるわけですけど、そのへんも面白おかしく仕上がってますので、ぜひ楽しんで解いてほしいと思いますね。

街 CHECK 3 「街」最後のアイテムも要チェック！

ここで、「街」に関する最新アイテムを2つ紹介しよう。1つはチュンソフトによる公式ガイドブック。長坂先生書き下ろしの主人公ワ二治郎のシナリオ「雲烟過眼」も収録し、8人の主人公＋αのキャラデータ、シナリオダイジェスト、攻略データが満載。右下のサウンドトラックも注目。

『街』公式ガイドZAP'S。B5判カラー176ページ。本体価格1,600円(税別)。2月中旬発売予定。

ゲーム中の楽曲58曲をCD2枚組で収録。オリジナルサウンドトラック「街」。1月21日、3,568円で発売。

何十万人のプレイヤーがハマる日々は始まったばかり…

青い湖上の遺跡「ウル」にひそむ神秘

●ウル～ vs駆逐艦ヴァジュラ●

ウルに「塔」はあるのか？

今回物語は新しい局面に突入する。「塔」がある……と思われる遺跡「ウル」が登場するのだ。青く美しい湖に水没した神秘的な遺跡には、正体不明の建造物もあり、今後の展開に期待を抱かせる。さらには、宿敵クレイメン艦隊までもが登場するのだ。大いなる謎とともに物語は急展開。どんな運命がエッジを待ち受けているのか？

態度を豹変させるパエット

●「俺にドラゴンを見せてくれ！」●

ガーディアンドラゴンとの死闘から生還したエッジを待っていたのは、ガラリと態度を変えたパエットだった。例の機械で、エッジがドラゴンに乗っているところを見たらしい。それはそうと、肝心の「塔」の場所に関しては、あやふやな答えしか返ってこない。ゾアの北東、湖を越えたところにある……らしいのだ。エッジは、透視版でその湖を見ることにした。

透視版に映し出されたのは、水没した遺跡「ウル」と、アトルムドラゴンの姿だった。エッジは早速向かうことに。

ウルにADが!?

1/29 AZEL いよいよ 発売直前！

これが本邦初公開となるパッケージイラストだ！ アゼルとエッジを中心として、大きなドラマを感じさせてくれるイラストだね。

今回は発売直前の特別企画として、いつものストーリー紹介に加え、戦略の要である「位置取り」の攻略法をお送りしよう。その他にも、戦闘の際、アタマに入れておきたいポイントを大紹介。ドラゴンの成長と戦闘の微妙な関係は重要だ。前回から引続きのスタッフインタビューも要チェック！

AZEL™ アゼル ーパンツァードラグーンRPGー PANZER DRAGOON RPG

●セガ●1月29日発売予定●6,800円●CD-ROM4枚組●RPG●マルコン対応

AZEL-パンツァードラグーンRPG-

特報 SPECIAL REPORT!! 完成度100%

●ウル●

●隅ずみまで探索しよう●

パエットの透視版で見せられた通り、青い湖に水没した美しい場所だ。ここでまず注目すべきは、「プロテクトキー」と呼ばれる物を入力する不思議な遺跡。２つ存在するこれらの遺跡は、何かのカギになっているようなのだ。その他、見えにくいアイテムボックスや不思議な生物にも注目。かなりの広さを持っているので、根気よく探索してみよう。

プロテクトキーの謎を解け！

奥に進む通路の入口が閉ざされている。鯨のような生物にロックオンすると、尻尾で遮蔽物を破壊してくれるぞ。

プロテクトキー１のキーコードを

何のために存在しているか、今の段階ではわからない遺跡。「ウル」の奥に進んだ場所に、プロテクトキーの入力コードはある。謎を解くカギなのか？　それとも何らかの兵器なのか!?

●ウルには何度も足を運ぼう！●

ここの遺跡は、訪れる度に、別の場所にアイテムボックスが現れる。ドラゴンがモデルチェンジしてレーザーランクがアップしたら、再び訪れてみよう。意外な場所にボックスが出現している。

今は何もないこの場所も、しばらく後に訪れると、アイテムボックスが出現しているはずだ。

ウルの攻性生物

美しいこのウルにも、野生化した攻性生物は生息している。人の訪れない場所ほど、強力な攻性生物がいるのだ。水辺に生息するカンヘルドラゴンは、ゲージ速度を鈍らせる特殊攻撃を持っている。

トゥプナック

トゥプの強力版だ。中央のリーダーを銃で倒そう。

カンヘルドラゴン

素早く弱点に回り込んで倒そう。攻撃＆機動型が○。

●vs駆逐艦ヴァジュラ●

思いがけないクレイメン艦隊の出現

「ウル」の北側にある通路を抜け、奥に侵入したエッジ。だが、そこにはクレイメン率いる黒い艦隊が待ち受けていたのだ。いきなりの艦隊出現に驚く暇もなく戦闘に突入。だが、ここにクレイメン艦隊がいるということは、「塔」が近いという証拠でもあるのだ。

重散弾砲は、しばらくすると故障する。このチャンスに集中攻撃をかけよう。

弱点は艦正面にある。マヒを誘発する神経弾に注意しつつ、弱点にレーザーを撃て。

●駆逐艦ヴァジュラ●

攻性生物接近、人間が乗っています！

NEXT STAGE

「ウル」での激闘

駆逐艦ヴァジュラを倒したのも束の間、戦闘機隊や護衛艦などが立て続けに出現。集結しているクレイメン艦隊の規模は、かなりのものだ。エッジとドラゴンは大艦隊に勝利できるのか？

統率のとれた攻撃でエッジとドラゴンを苦しめる。

AZEL A to Z 番外編

AZEL 発売直前SPECIAL 開発スタッフインタビュー Part.2

今回も開発直前SPECIALインタビューをお送りしよう。メンバーは前回と同じく、二木氏、楠木氏、竹下氏、中西氏、沢田氏、向山氏の6名だ。まずは沢田氏から。

本誌■今回「AZEL」のサウンドを担当されての感想はいかがですか？

沢田■今回はすべての面で量が多かったですね。曲数にしても、ムービーも70分以上あって。本当にもう、１本映画に音付けているみたいで。それだけでもやっていけるんじゃないかと思えましたね(笑)。

本誌■量的な部分以外にも、RPGとしての演出など、さまざまなご苦労があったと思いますが。

沢田■一応ドラマがありますから、場面場面の流れにあった物を作っていくのが結構大変でしたね。鳴らし方ひとつにしても、戦闘と移動では違いますし。BGMの鳴らし方を切り替えたり切り替えなかったり。そういう作業を繰り返して、最終形になるまでやるわけですけどね。

本誌■映像と音では、どちらが先みたいなものはあるのですか？

沢田■今回はやはり映像が先ですね。先に作れる部分に関しては、曲を先に書きましたが、絵を見て、後から作った方が絶対に良いなという部分は後っていうふうに。まあ、場面場面で対応してはいましたが。

本誌■今回戦闘シーンなども含めて、ゆったりした曲が多いですよね。

沢田■そうですね。シリーズの流れがありますから、当たり前に勝ちファンファーレを鳴らしたりとか(笑)ではなく、雰囲気を大切にしました。まあ大人っぽいというか、ゲーム全体がそういう作りになっていますし。

本誌■ゲームの暗い世界観が、音楽からもよく出ていたと思いますが。

沢田■そうですね……僕もRPGは初めてですし、個人的にも少ししかプレイしてないので、あんまり型にとらわれずシリーズの流れを重視しました。確かに重い感じの曲が多いですが、パンツァーだからだぞっていう……逆に、軽い曲だと浮いてしまいますし。

発売直前

緊急特集!! 戦闘システム徹底解剖!

●発売前に総チェック!●

「AZEL」の戦闘における最も難解な要素が「位置取り」といえるだろう。紙の上での説明が困難な上、従来のシリーズと画面構成も似ているため、シューティングと誤解している人も多いようだ。そこで今回、改めて特集を組み、発売前の最終チェックとしたい。その他の要素も見逃せないぞ!

Part 1 勝敗を握るカギ「位置取り」

●攻性生物との攻防に勝利するために●

攻性生物はそれぞれ個別に、強力な攻撃可能な方向・攻撃不可能な方向などを持っている。これらの方向を頭に入れつつ、攻性生物に対して有利な場所を確保することを「位置取り」というのだ。これら各方向は攻性生物を中心にして、攻性生物のどちら側が安全か危険かで判断する。

戦闘画面の中央下には、これら方向の危険度を色で表した戦闘レーダーが表示される。詳細は左下図を参照。戦闘中方向キーを1回押すごとに、エッジとドラゴンは90度ずつ移動する。安全な場所から攻性生物を攻撃するのが位置取りの基本だ。詳しくは右の具体的な位置取りを参照。

「位置取り」概念解説図

正面

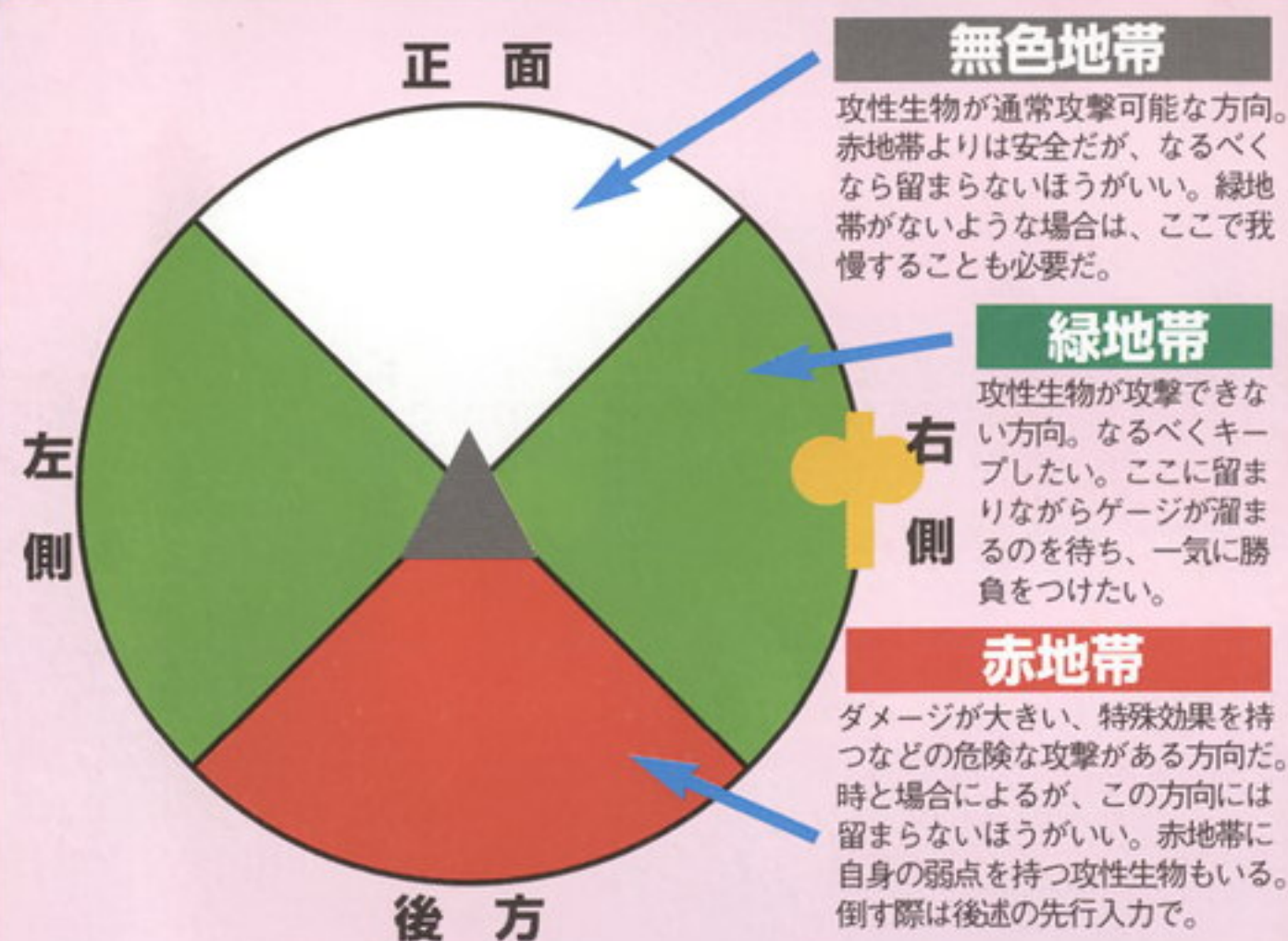
左側

右側

後方

無色地帯
攻性生物が通常攻撃可能な方向。赤地帯よりは安全だが、なるべくなら留まらないほうがいい。緑地帯がないような場合は、ここで我慢することも必要だ。

緑地帯
攻性生物が攻撃できない方向。なるべくキープしたい。ここに留まりながらゲージが溜まるのを待ち、一気に勝負をつけたい。

赤地帯
ダメージが大きい、特殊効果を持つなどの危険な攻撃がある方向だ。時と場合によるが、この方向には留まらないほうがいい。赤地帯に自身の弱点を持つ攻性生物もいる。倒す際は後述の先行入力で。

▲…エネミー
✚…エッジ&ドラゴン

攻性生物により、緑地帯がない、赤地帯しかないなどパターンは色々だ。上図では、なるべく攻性生物の左右をキープすることが位置取りの基本となる。

タイプセレクトとの関係は?

緑地帯や赤地帯は、攻性生物ごとに違っている。これらの大きさや弱点の位置などの違いにより、有利に戦えるドラゴンのタイプが存在する。素早い決着をつけるためにも大切な要素だ。

機動型 攻撃力 100 防御力 0 心技力 100 機動力 200

緑や弱点がハッキリしている敵には機動型がオススメ。

防御型 攻撃力 100 防御力 200 心技力 100 機動力 0

緑地帯がない敵は、防御型で辛抱強く戦うのがいい。

具体的な位置取り

戦闘開始直後、まずは赤地帯(この場合敵正面)から待避。後方の緑地帯に素早く移動。

敵の後方の緑地帯で、ゲージが溜まるのを待つ。左上の拡大した戦闘レーダーにも注目。

敵はドラゴンを側面に捕らえようと移動してきた。戦闘では敵も位置取りを行うのだ。

しかしこちらのゲージはすでに溜まっている。敵の行動終了と同時に、銃での攻撃を敢行。

撃破

無事に戦闘終了。戦闘レーダーと違い、画面はドラゴン中心になっている点に注意しよう。

言葉にできないすごさを体験してほしい!

本誌■音色的には無国籍風の民族音楽といった感じを受けましたが。
沢田■やっぱりどこのものともわからないような世界なので。いろいろなものを参考として取り入れました。
竹下■エンディングとか、いつもすごくハマってるんだよね。
沢田■今回パンツァー語で歌ってもらったんですが、それがかなりうまいことハマって。レコーディング中でも「おおっ」てうなる人もいて。
竹下■あれはいいよね。
沢田■途中で投げ出さないでみなさん必ず最後までプレイして、そして歌を聞いていただきたいと思います。
竹下■エンディングを作っているとき、沢田さんからいただいたMDを聴いたんですよ。そしたら、ああっ終わったーって気がして(一同笑)。これからが大変なのに、終わったと錯覚しましたね(笑)。
本誌■音楽CDの方もよろしくということですね(笑)。
二木■個人的にも早くフルアルバムが出て、家で毎日あれが聞けるようになりたいなと。シリーズを通じて今回のが一番好きですね。
本誌■さて、今回本編記事でも特集した位置取りなんですが……。
向山■わかんないでしょうね、あれは(笑)。
本誌■RPGでありながら360度の展開を見せる戦闘というのは、かなりご苦労が多かったのでは?
向山■位置取り自体は初期からあったんですよ。でも、位置取りで、どうやって面白くしようかっていうのは後から考えたんです。
一同■確かに……そうかも……。
向山■位置取り、こいつはイケるぜ!って考えて。最初に雑誌に載った頃には、動いてはいたんですが、どうやってゲームにしたらいいんだって。ずーっと模索してて、ずーっと答えが出なかったんです。もう……終わっちゃったから言いますけど(笑)。
竹下■告白コーナーになってる(笑)。
向山■ホントに逃げ出そうかと思ったぐらいで(笑)。とにかく前の2作の印象が強くて、その戦闘の良い所をそのままにという欲求と、RPGならではの良さも生かしたいという……その両方の欲求の攻めぎ合いで、答えが出なかったんです。
本誌■しかしその結果、位置取りは

Part2 タイプ別成長の秘密

ドラゴンの形態は、大きく５つのタイプに分けることができる。すなわち標準・攻撃・心技・防御・機動の５タイプだ。レベルアップ時の能力の上がり方や、バーサーク攻撃の覚え方は、どのタイプで戦ったかによって変化する。例えば、攻撃型ドラゴンを多用した場合、レベルアップ時にはレーザーの威力が上がりやすくなるのだ。攻性生物によってタイプを変える以外に、ひとつの型にこだわって自分好みのドラゴンを育てるのもいい。バーサークの種類については、右コーナーの表を参照。

タイプ	特　徴	覚えやすいバーサーク
攻撃	ホーミングレーザーの威力が上がりやすくなる。	ATTACK系
心技	最大BP（バーサークポイント）が上がりやすくなる。	SPIRITUAL系
防御	最大HPが上がりやすくなる。	DEFENSE系
機動	銃の威力が上がりやすくなる。	AGILITY系
標準	各能力が平均的に成長していく。	4つを平均に

Part3 バーサーク攻撃と各タイプの関係

バーサーク攻撃には、フルゲージクラスと呼ばれるバーサークがある。各ドラゴンタイプにひとつずつ存在する、タイプ別専用バーサークだ。詳細は下表を参照してほしい。

ATTACK 敵全体を攻撃。近い敵ほど大ダメージ。

SPIRITUAL 敵全体を攻撃。距離に関係なく一定ダーメージ。

DEFENSE ＨＰ回復やバリアなどの防御系バーサーク。

AGILITY 敵を一定回数攻撃。または攻撃補助のバーサーク。

タイプ	バーサーク	効　果
攻撃	リューヴ	レーザー威力が上がる攻撃型専用バーサーク。レーザーでのダメージが大きくなる。
心技	ケトキス	BPが一定率で回復する。アイテムを使わずにBPを回復できるのだ。
防御	ツァオ	防御力が上昇するバーサーク。敵から受けるダメージをより小さくできる。
機動	リューリア	ゲージの溜まる速度が上昇する。より多くの行動ができるようになる。
標準	ケミトマ	HP一定率回復。BPやアイテムを使わないで、自然にHPが回復していく。

上の４つはレベルアップで覚えるバーサーク。フルゲージクラスのバーサーク攻撃は、ゲージを３つ溜めなくてはならない代わりに、BPを消費しないという利点がある。実際にプレイした印象では、ケミトマやリューリアが便利に思えた。

Part4 役立つ戦闘まめ知識

●先行入力●

敵も行動ゲージを持っているため、自分の位置取りなどが終了したとたんに攻撃を受けることがある。そんな時、位置取り中から前もって攻撃ボタンを押しておけば、先手を取れるのだ。

赤地帯と弱点が重なっているような敵には、効果的なテクニツクといえる。

●戦闘許可●

勝利は５段階で評価される。より短時間でダメージの少ない勝利を目指して頑張ろう。

評価	内容
EXCELLENT!!	得られる経験値が最も高く、アイテムも入手しやすい。
VERY GOOD!	得られる経験値はやや多い。アイテムも入手しやすい。
NICE FIGHT	３番目に高い評価。得られる経験値は普通。
HARD FIGHT	４番目の評価。得られる経験値はやや少ない。
TOUGH FIGHT	最も低い評価。得られる経験値は最も少ない。

1/29はAZELにロックオン!!

画期的なシステムになりましたね。

向山■我々開発の人間は山ほどゲームを見てますから、たいていのことでは驚かないんです。でも、タイプセレクトと位置取りの２つは開発の人間もゲゲッと驚くような……それはもうコンセプト自体すごくて……しかも、両方とも紙に書いてもわからないもので(笑)。だから、ぜひゲームを買って、実際に見てください！

本誌■今回の戦闘は、１回ごとに成績が表示されますが。

向山■戦闘自体を楽しくさせたいというのがありまして、単にレベルを上げるのではなく「エクセレント取りたいぜ！」っていう意欲も持たせたかったんです。誰がやっても大差ないゲームではなく、上級者はたくさん経験値もらって、いいアイテムもらってっていう意味で。

竹下■あと、同じエネミーに何度も当たってると、マンネリ化しちゃうけど、エクセレント取れなかったら「チクショー！」って思うでしょ。

本誌■その辺かなり成功してますね。

竹下■ボス戦の後リセットとか(笑)。

向山■逆にそういう人がいてもいいと思いますよ。先に進むだけでなく、例えばボスからエクセレントを取るのは難しいし。ボスって１回しか出ませんし、稽古して再挑戦するとか。そういった部分でも、今までのRPGの戦闘にない発想だと思いますね。

本誌■ではこのへんで、「AZEL」の見所とともに、読者へのメッセージをいただきたいのですが。

楠木■４枚組で6,800円というのは、かなりコストパフォーマンスがいいと思います(笑)。ゲームで見えている部分はほんの一部というスタイルは、今回も変わってません。水面下に隠されたドラマやストーリーを、ぜひとも「想像」して楽しんでもらいたいですね。

二木■本当に、今までにないゲームだし、今後10年はどこからも出てこない新しいゲームです。ぜひとも体験してください。

中西■色々寄り道すると、良いことがあるかも……その辺もお楽しみに。

沢田■入魂のBGMも楽しんでください。よく喋りますし(笑)。

向山■RPG好きも嫌いな人も、パンツァーファンもそうでない人も、あらゆる人にプレイしてほしいです。

竹下■「ツヴァイ」も買ってネ(笑)。

プレイして歴史の証人になってください！

彼らは何者なのか　そして——

BARQQUE

——バロック——

主人公に何を語るのか

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 88%

●スティング
●3月12日発売
●RPG●6,800円
●1人プレイ
●全年齢推奨

これまでは主戦場である「神経塔」での戦闘場面を中心に紹介してきたが、物語の舞台はそれだけではない。人々が集う「外界」——そこで待ち受ける人物の姿を中心に、今回は「バロック」の世界へといざなおう。

まえは自分がすべきことをわかるか

義でね。

ふっそうだな。やめろよ。

……。

おまえはこちらに来るべきじゃないんだ。神経塔へ行くんだ。

“外界”にて出会う人々

大熱波によって、ゆがんでしまった後の世界にも、人々が集う場所は存在する。天使たちが「外界」と呼ぶ場所——そこがこのゲームの出発点となる。外界に登場する人々とは、単純に会話を交わす以外にも「攻撃する」「アイテムを投げ渡す」といった行為が可能だ。当然それぞれに対して、ことなるリアクションが用意されている。それでは彼らについて、くわしく紹介しよう。

かんおけ男

その表情にどこか底意地の悪さを感じさせる「かんおけ男」。彼の役割は、弱い異形が生息する「トレーニングダンジョン」の管理人とでもいったところ。立ち寄る者に「最下層にアイテムがあるから取ってきな」と持ちかけ、そこで死亡した者のアイテムや着ていた物をはぎ取って収入としているといわれている。背中の棺桶は、そのときに活躍するのだろうか……。

ここは神経塔の入り口ではない。

サギまがいの行いをしていることから想像がつくように、その性格は「調子のいい奴」とでもいったところ。

一見ネイティブアメリカンを思わせる姿をしているが、その身体を飾るのは、死者から奪った品々である。

首の者

身長の3分の1はあろうかという長い首を、ユラユラと揺らせながらたたずんでいるのが「首の者」だ。長い首というと、日本の妖怪「ろくろっ首」を想像させ、不気味な印象さえ受ける。だが、彼は主人公に危害をくわえることはなく、むしろ何か後悔の念に取り付かれて、つねに脅えているように見える。世界がゆがんでしまう以前、彼は何をしたというのだろうか。

者（人）と呼ぶにはあまりにもアンバランスな姿をした「首の者」。よく見ると腕も異常なほど長いことに気づく。

神経塔から聞こえる奇妙な音。それは誰の耳にも届くものなのか。それとも、彼にだけ響く音なのか……。

うおおおおん うおおおおおんって奇妙な声が神経塔から聞こえてくるんだ。

警備天使

「警備天使」の名がしめすように、ある建物の前に立って警備を行い、先へ進もうとする主人公の行動をさえぎる。無表情なマスクごしに放つ言葉にくわえ、その堂々たる体躯から強い威圧感を発散している。

主人公に対して、執拗なまでに「神経塔へ向かえ」と繰りかえす彼もまた、自分（主人公）の知らない“何か”を把握しているようだ……。

来るなと、言ってるだろ。
おまえは神経塔へ向かうんだ。脳に刻み込め。

その巨体で眼前に立ちはだかる「警備天使」。それほどまでして警備する建物には、何があるというのだろう。

全身をすっぽりと包む巨大なローブ姿は、さながら修道士のようでもある。胸に刻まれた紋章が示すのは……!?

上級天使

以前から「主人公を神経塔へと向かわせるトリガー（引き金＝きっかけ）」となる存在だと伝えてきた「上級天使」。ついに、その容姿が明らかとなった。今回紹介している人々と同様「外界」で主人公と出会う上級天使。画面写真の会話から推測するかぎり、主人公には協力的なようだ。いずれにせよ、物語に大きく関わってくる人物であることには違いない。

背中の「偽装翼」をのぞけば、普通の青年のいでたちである。上級と呼ばれるからにはそれなりの地位であると思われるが。

神経塔下層へ向かうのだ。

「神経塔下層へ向かうのだ」。そこから「バロック」の物語が始まる、とでもいいたげな口調の上級天使。彼とは再び……それも神経塔の内部で出会うことになるのだろうか？

記憶は？
うまく話せないようだな。だが、
そのていどなら幸いだと思わなければ。

まるで主人公のことを以前から知っているかのような口振りで話す上級天使。天使というキーワードから思い起こされる「バロック▲前史」の謎の教団「マルクト」との関係は……？

使え。
おまえが使うことに意味がある。

主人公へと「浄化銃」を手渡す。「おまえが使うことに意味がある」とは？

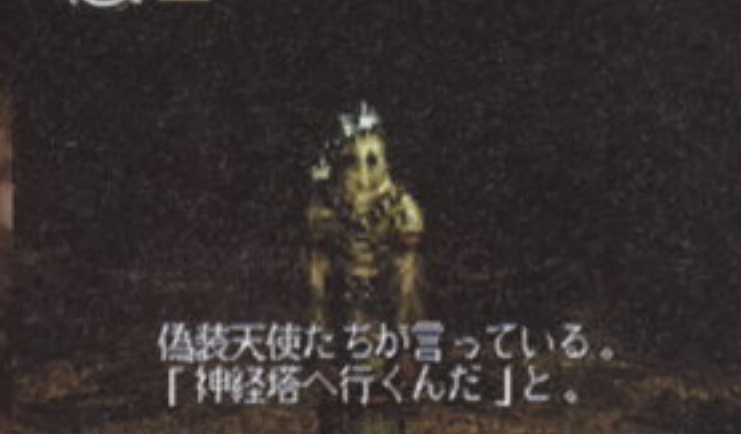
角　女

暗がりにひっそりとたたずむ女性。しかしその頭からは、無数の角が生えている。彼女もまた、世界とともに、ゆがんでしまった存在であるようだ。そのことをしめすかのように彼女は自己を失っており“近づく者そのもの”になってしまうらしい。その後には、いったい何が待ち受けるのか？

どこだ、ここは？

「どこだ、ここは？」。そう問いかける「角女」。その答えを知るものは存在するのだろうか……？

袋の者

頭を完全に覆い隠す袋をかぶった男。彼が「袋の者」と呼ばれるのは、当然のことだろう。その容姿のせいか、存在感が希薄であることにくわえ、彼は他人の言葉を伝聞するしかできないのだ、という。人が言ったことを語り伝えることしかできない存在。それは人たりえるのだろうか？

偽装天使たちが言っている。
「神経塔へ行くんだ」と。

映画「エレファントマン」の主人公を想像させる姿。作品同様に、醜悪な顔を隠すための袋なのだろうか。

そのほかのキャラクターは？

今回姿を見せなかった「イライザ」「アリス」「天導天使」そして「コリエル」たちの行方が気になるが、彼らとは神経塔の内部で出会うことになるようだ。

イライザ

金髪をたなびかせる少女。主人公と出会うことを恐れ、近寄っても「こないで！」と拒絶されることになる。

◆イライザ

天導天使

別名「ドクトル・アンゲリクス（博士的天使）」と呼ばれる謎の人物。ほかの天使たちとの関係は？

◆天導天使

◆アリス

「きれいな水」を得ることが目的の少女。ときおり主人公の過去を知っているかのような発言をする。

異形 無数の牙を生やし虚空をさまよう ムーン

シルエットだけを見れば魚のように見えるかもしれない。だが「ムーン」は、体長2mを超そうかという巨大な体を前後左右にうねらせて、空中をまるで泳ぐように移動してくるのだ。そのスピードは（写真から想像するかぎり）これまでに登場した異形のなかでも、かなり速いほうに属するはず。

攻撃方法は、巨大な口をかみ合わせ、目の前すべての存在を食いちぎろうとする、というもの。神経塔の浅い階に現われ、攻撃力自体は決して強力ではないとされている。だが、もし魚のような習性をもつならば、群れを成して攻撃することも考えられる。そのとき、プレイヤーは……。

■攻撃パターン

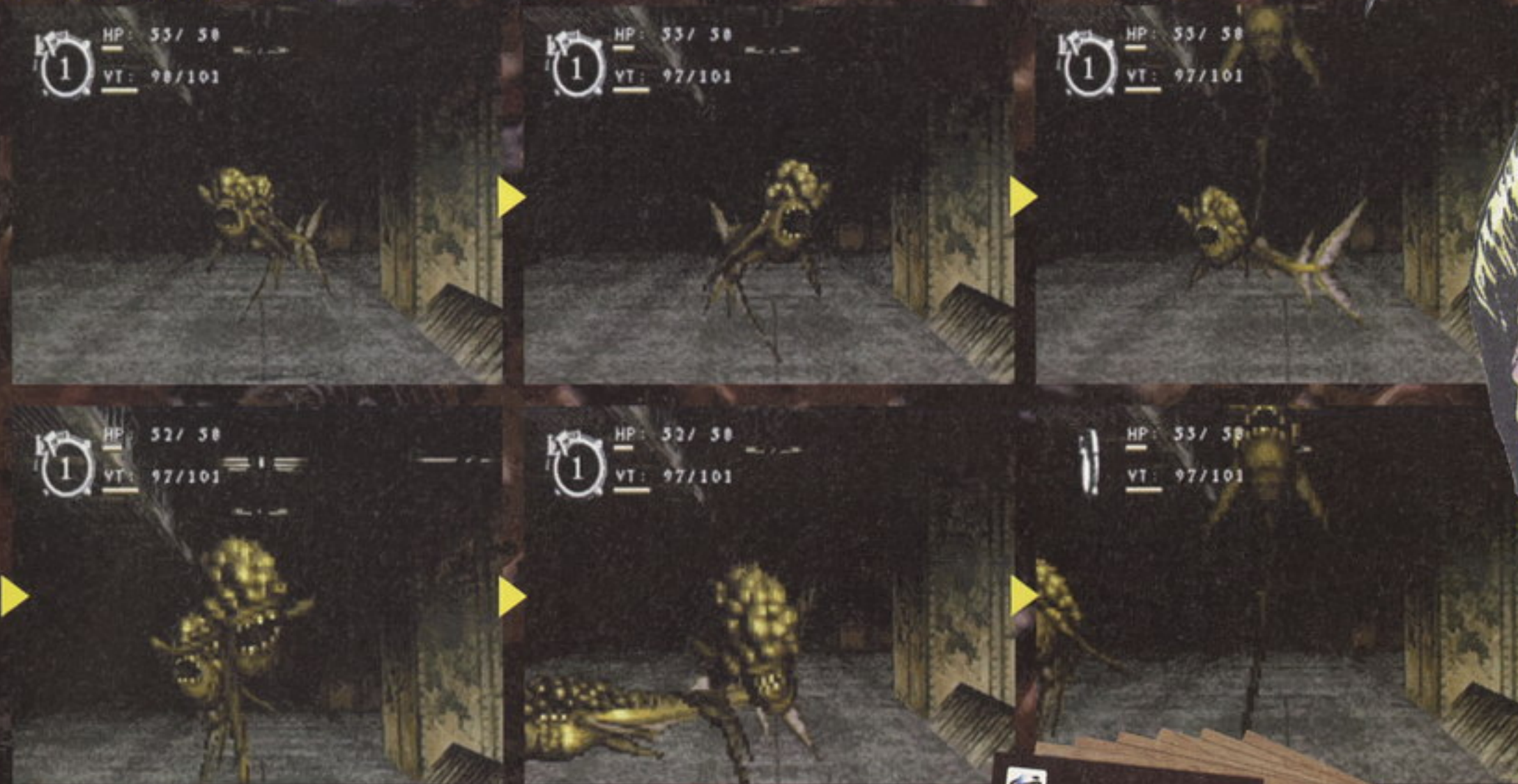
HP：53/ 58
VT：98/101

HP：53/ 58
VT：97/101

HP：53/ 58
VT：97/101

HP：52/ 58
VT：97/101

HP：53/ 58
VT：97/101

HP：53/ 58
VT：97/101

まるで数種類の魚を1体にまとめたかのような姿が不気味な「ムーン」。大きく開いた口に光る牙が凶々（まがまが）しさを感じさせ、背中のこぶが非常にグロテスクである。

「バロック リポート」
――好評配布中！――

1月17日（土）より、ファン待望の「バロックリポート」が開始された。これはスティングが“バロックなサターンユーザー”のために行うキャンペーン。

まずはゲームショップの店頭で、オリジナルリポート集『バロックリポート Vol.1』が無料配布される。このリポート（通称ジャバラー）は、Vol.3まで発行される予定だ。しかも、Vol.1に付属されているハガキを送ることで、非売品のサターン用ソフト「CDリポートデータファイル」を入手することもできる。ただし、どちらもその数は限られているため、確実に入手するなら、お店へ急ごう！

BAROQUE REPORT Vol.1

BAROQUE

雑誌などでは未公開の情報をはじめ、充実の内容でおくるバロックリポート。表紙の神経塔と8つに折られた蛇腹が目印。

CDリポートデータファイル

BAROQUE REPORT
cd data file
PUSH START
© STING/ESP

各種ムービーや、異形のデータなどが詰め込まれた内容。本編より一足先に「バロック」の世界に足を踏み入れることができるだろう。

快適な仙窟空間を運営(プレイ)するために

発売直前!

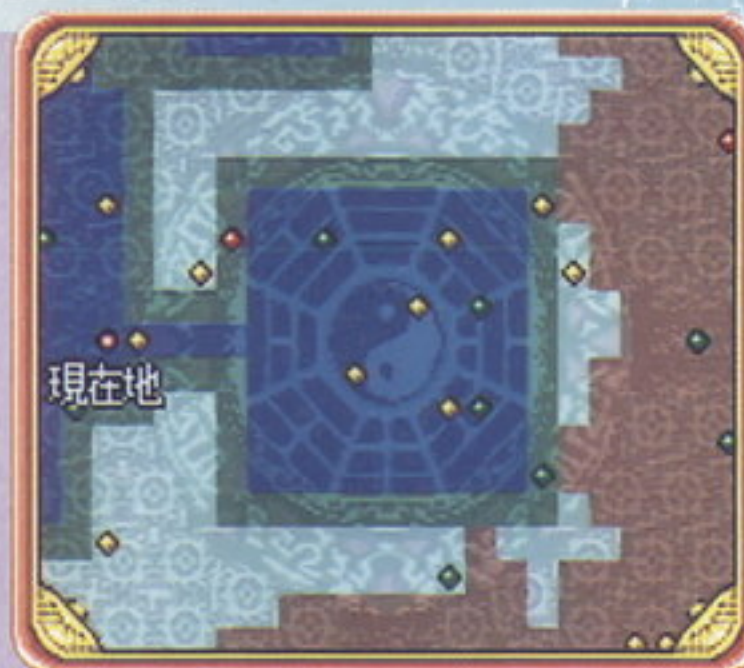
風水特集

仙窟活龍大戦 カオスシード CHAOS SEED

まずは、仙窟設計の基本から復習していきましょう。仙窟は、不思議な力を秘めた幾つもの部屋からなります。中でも基本となるのは、生産、練丹、召喚の３部屋。特に初めは、「エネルギー」を生む生産部屋が必要となります。衰えた大地を蘇らせるにも仙窟を運営するにも、エネルギーが必要ですからね。次に、部屋の強化や仙獣の召喚に使う「仙丹」を生む、練丹部屋を作ります。ここで仙丹を手に入れたら、３番目に作るのは召喚部屋。この部屋を作れば、洞仙様のお手伝いをする「仙獣」を呼び出せるようになって、仙窟運営もラクになるんですよ。

部屋の基本能力を左右する 因素

仙窟を作る時は因素が重要になります(壁の部分を含む)。部屋の敷地内にある因素を元に、エネルギーや仙丹・アイテムが生産、取得されるからなんです。

● =エネルギーの因素
● =仙丹の因素
● =アイテムの因素

因素は、部屋作りの際に使う「風水盤（右）」にも表示されますけど、仙窟内作業中や集計タイムに「情報（左）」コマンドで全体状況を確認、仙窟設計の参考にすることもできますよ。

壱 風水パワーを再確認!

仙窟生活を向上させる五行の力

部屋（階段部屋を除く）は、必ず五行どれかの属性を持っていて、最初からその「気」を１つ分たくわえています。そこに別の部屋をつなげると、一定の法則のもとに、つなげた部屋の持つ気が加算されていくのです。例えば、火の属性を持つ部屋Ａがあるとします。最初、Ａの部屋の持つ気は「火＝１」です。そこに、同じ火の属性を持つ部屋Ｂ（やはり「火＝１」の気を持ってます）をつなげると、ＢからＡに火＝１の気が流れ込み、Ａの部屋は、合計「火＝１＋１＝２（Ｂの部屋は扉があると３)」の気を持つことになるンです。そして、ある特定の種類と量の気を集めた部屋には、特殊な能力が生まれるといわれてます。

画面右下の表示が、その部屋に現在流れている気の量と種類です。たくさん部屋をつなげると……!?

私も風水でこんな快適な部屋を作りました!!

最初はテキトーに仙窟掘ってたんだけどさ、偶然ある部屋の風水が「火１、土２」になったんだ。そしたら、練丹部屋の強化項目にエネルギー生産能力LV１ってのが増えてたんだ！　仙丹で強化し放題、エネルギー不足に悩むこともない。ホント風水って便利だよな。

風水でできる強化はまだまだあるぜ。例えば火３、水１、木１で、自動攻撃能力（赤糸の策）をつけることもできるんだ。

イラスト：船戸明里、おおつきべるの

特報 SPECIAL REPORT!!

●ネバーランドカンパニー
●1月29日発売●6,800円
●ダンジョン育成シミュレーション
●全年齢推奨●1人プレイのみ
●初回限定版のみ2枚組

待ちきれなくて近所に穴を掘っちゃった洞仙様たち、お待たせしました。もうすぐ仙窟が作れますよ。そこで洞仙講義の直前学習では、仙窟作りの重要ポイント「風水」についてお話することにします。実際は、状況によって作る仙窟も変わると思いますが、ちょっとしたコツは知っておいたほうがいいと思うんです。あ、もちろん、ご存じの方は復習って形で聞いてみて下さいね！

例えば、「仙丹生産力」は、「火の属性が1、金の属性が2」を満たしている部屋に出る。

五行

五行とは、世界を構成する火・土・木・金・水の5元素のこと。この五行を使ったオリジナル風水について、ボクと一緒に勉強しましょう！

弐 オリジナル風水の相性とは？

〈水〉 〈木〉 〈火〉 〈土〉 〈金〉

→ 相性 (良)
→ 相性 (悪)

五行相関図

たとえば"水"の属性の場合……

部屋を強化できる便利な風水。でも、その気には「相性」があるの。水を注ぐと木は育つけど、火は消えるわよね。相性も同じ。普通の相性を1とすると、相性の良い気は普段の倍の量が流れこむの。逆に相性の悪い気は下で説明してる「扉」を使わないと、気がまったく流れないわよ。

水の部屋神

風水を使う上で忘れちゃいけないのが、水の部屋神様もおっしゃってる「相性」。ここでは、水の部屋を作った場合を例に見ていきましょう。ちなみに例は、水の部屋1つに対して相手の属性の部屋が1つだけ、扉のない通路でつながっている場合ですからね。

送る力

水の気は、木にとって良い相性なのです。部屋をつなげると、木の部屋は元の気に加えて「水2」の気が得られますよ。でも水の部屋は「木1」しか得られません。（良）

水は火に悪い影響を与える相性だ。火の部屋は新たな水の気を得られないのさ。逆に水にとって火は普通の相性だから水の部屋は「火1」の気を得られるがな。（悪）

もらう力

金は水に良い影響を与えるんじゃ。じゃから部屋をつなぐと、水の部屋は元の水1に加えて「金2」が得られる。金の部屋は元の金1に「水1」しか得られんがのぅ。（良）

土は水に対して悪い影響を与える相性。ですから、扉なしで部屋をつないでは、水の部屋に土の気は流れません。土の部屋は「水1」の気をもらうんですけどね。（悪）

重要ポイント

扉

洞仙様が新たな部屋や通路を掘られたとき、掘った先の出口に「扉」がつくことがあります。この「扉」、実はそこを通って「出」てくる風水の気の流れを"2倍"にしてくれる、というスグレモノなんです。風水を考えた仙窟設計をするときには絶対必要となるテクニックなので、簡単にご説明しておきますね。

相性の悪い気から得られる風水ポイントは0。1/2は1とは数えないんです。でも、そんな悪い相性の気も、扉を通せば1/2×2＝1として手に入れることができます。もちろん、よい相性の部屋をつなげて扉を作れば、一度に2×2＝4の気が得られます。1つの部屋には6本までしか通路がつなげられないので、同種の気を大量に必要とする風水を作るときにも利用しましょう。ただし、部屋の4隅に出口が作られた場合や、通路が短すぎて扉を作るだけの幅がない場合は、扉が作れないので、気をつけてくださいね。

扉

参 部屋と通路と風水と

今回の講義の最後は、風水＆部屋の強化に関するその他のちょっとしたポイントをお教えします。

特定の種類と量の気が集まると、通常は現れない特殊な強化項目が増えるのは前ページで言いましたよね。でも強化項目の増える条件が揃っても、部屋の作りによっては強化できないことがあるんです。

また、通路のつなげ方にもある一定の法則があって、その法則に合わないと気は流れてくれません。ですが反対に、通路を上手くつなげば、効率よく部屋に気を集めることも可能になるんですよ！

それじゃ、今日の講義はこれで終了です。次回、ソフト発売直後は、ボクたち仙獣の仕事や性質についてもお話できると思うので、良かったらまた受講しにきてくださいね！

風水盤

部屋

召喚部屋	蓄積ｴﾈﾙｷﾞ138	生産+80	消費-54
耐久18/50	蓄積仙丹8	生産+7	
	設置可能個数 4	強化可能個数	

上はどの部屋を強化するか選ぶ画面です。表の「設置可能数」が、その部屋につけられる強化の数なんですが…。

掘削部屋	蓄積ｴﾈﾙｷﾞ94	生産+40	消費-32
耐久50/50	蓄積仙丹28	生産+3	
	設置可能個数 5	強化可能個数 1	

部屋の広さと強化メニュー

ちょっと部屋が広いだけで、それが増えたのわかりますか？ 強化は、部屋の広さに見合った数しかできないんです。ただし、広い部屋は敵の出入口が発見しにくくなるなど、多くのリスクも伴います。

通路

倉庫部屋	蓄積ｴﾈﾙｷﾞ139	生産+40	消費-40
耐久86/100	蓄積仙丹25	生産+6	
	設置可能個数 4	強化可能個数 2	

気の流れる通路

「気」は、通路を通って部屋に流れ込みます。気は直進する性質があるため、通路が重なっていても、交差する２つの気が混ざり合ったり、流れが止ったりすることはありません。なお、分岐しない曲がり角は、直線の通路と同じように流れることができます。

練丹部屋	蓄積ｴﾈﾙｷﾞ1772	生産+300	消費-108
耐久100/100	蓄積仙丹40	生産+40	
	設置可能個数 5	強化可能個数 1	

気の流れない通路

左のように、十字路でも気は流れますが、１つの路を直進する性質のため、T字路を曲がることはできません。大体、行先が左右にあったら、どっちに流れていいか、気だってわからなくなりますよね。無駄な通路は、できるだけ作りたくないものです。

DUNGEON JOURNAL

ソフト発売まであとわずかじゃな。多くの洞仙が洞天福を訪れるのを、ワシも楽しみにしとるぞ。では今日も始めるとしようかのぅ。今回は、おまけDISKの「ゲーム」について、少々詳しく説明じゃ。このゲーム、はまると意外に抜けられんのじゃよ。ガイド役の玲蘭もカワイイしの……、ウォホン。

おまけDISK紹介其の弐

五岳真形	1000	玉帝連光	1000
四神相応	150	神仙連光	500
大入満員	100	雷光符	40
直連符	30	三帝符	20
山水和合	5	双龍符	10

賽銭 20　持金 6050

オマケゲームはポーカー？

オマケゲームは、カオスシードならではの札や役名を使った札遊びじゃ。５枚の手札を引き、気にくわん札は一度だけ交換可能。手札が決まると、札に描かれた人物が一言ずつ喋って、言葉遊びをしてくれるんじゃ。札が揃えば、賞金を倍にする「ダブルアップ」（上写真じゃの）もできるんじゃぞ。

一筆啓上＆100％自慢

ほとんどの人がSFC版の100％クリアに「死ぬほど苦労した」と言ってるのに、SS版を買って、また死ぬほど苦労するんだろうな。みんなもの好きだね（人のことは言えない）。／埼玉県 若松朋久さん――シナリオも増えとるから、楽しく苦労してくれんかの（笑）。

超初心者（わたし）のために、特殊仙窟の例を示してくれると嬉しいです。／埼玉県 柿沼 智子さん――お返事が遅くなってすまんかったの。今回１つ掲載してみたが、どうじゃったかな？

三界老師の頭の中って、脳みそがつまってそうでおいしそう。／香川県 森 宏さん――……おいしそう……？

風水画廊

今日も皆からの葉書をご紹介するとしようかの。掲載者には、もちろん豆本をプレゼントじゃ。ちなみに次回は、ソフト発売記念の"超"ビッグプレゼントがあるようじゃから、楽しみにな。

岡山県／中国好き さん

花の名はレンゲショウマというそうじゃ。ハガキの裏がまた、楽しかったのう。

群馬県／朝香あきらさん

素敵な年始のハガキ、さんくすじゃ。しかし、じゃ、蛇神仙が好き、とな……。オマケディスクの自己紹介を聞いて、驚かんようにの――。

あて先

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「ダンジョンジャーナル」係まで

偽 洞仙日記 傍

まんが 船戸明里

カオス中毒 症状／いつも部屋の画面の幻覚をみる／無意識にBGMを口ずさむ／風水にくわしくなる／穴を掘りたくなる

治療法 100%クリアすると気分が良くなります

カオスだッ!!!! カオスをくれッツ

ウオオオオオオ!!

すまないが今たてこんでいるのだ

ケプレスおじさんも相談にのってくれません

しょぼん

98年1月29日 あの日以来 おとうさんは変わってしまいました……

フウーーッ うっとり

ギャー

おっ おとうさん

はっし!!

町のひとたちも出てきません

チャカ チャカ

フウ

おとうさん…

タイツじゃないぞ

もちろん無効だッ

……人生ゲーム200連勝の私の記録は…?

リセット

ぐったり

億万長者だ!! これでトップ取ったらヒロイン殺しても良い!!!!!!

億万長者

いざ洞天福!

けっこーカンチガイ

そうだ! おとうさんは「洞仙」が出てくる穴掘りゲームをやっているのだわ

おとうさんの心を私から奪ってしまった「洞仙」というひとは一体どんなひとかしら!?

……ゲームって面白いものだったのね♡

帰ったらおとうさんとやろう…

てめ序盤から500にするな

勝負ですから

ももまんいかが～?

よしっ君は可愛いから1コンあげよう!

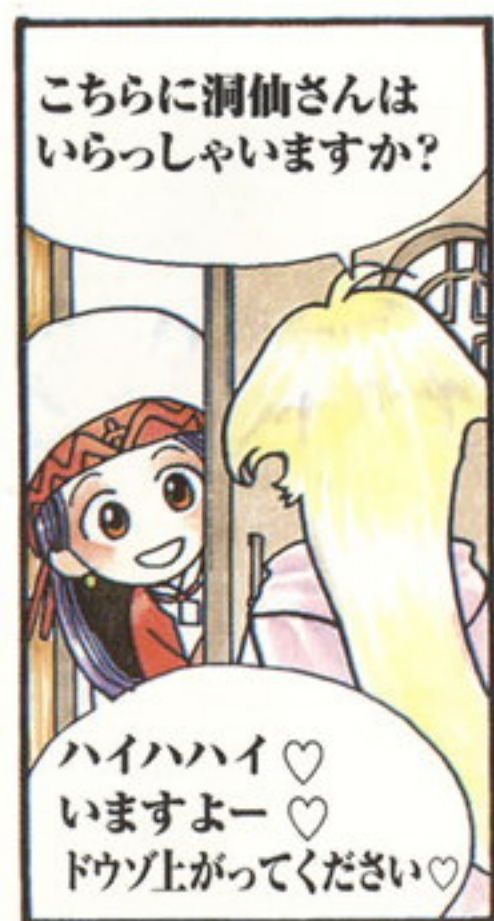
ハイ ハイッ

オレ2コン

初心者ならハンデをあげましょう

ん―と

ぐったり

※窟子仙

こちらに洞仙さんはいらっしゃいますか?

ハイハハイ♡ いますよー♡ ドウゾ上がってください♡

セガユーザー100%の国 洞天福は今日も平和であった

あっ

100万本…

完

緊急告知

組織票のススメ

ソフトバンクからカオスの完全資料集を出してもらおう!!!

セガサターンマガジン気付「カオス本出して!」係だ!

3000通ぐらい来れば なんとかなるかもしれないぞっ!! かきおろしなんてあたりまえにやるさ!!

皆! ハガキで熱く訴えてみよう!! レッツゴー!!

ゲームスタート前の準備事項をおさらいしよう!

ゲームを始める前には、自分の名前を登録したり、球団を決めたりなどの作業をしなくてはならない。ここで決定した内容は、ゲーム中ずっとつきあっていくものだから、慎重に決定しよう。

オリジナル球団名が4チーム分用意されていたり、本拠地となる都市も豊富なので、既存の球団からかけ離れたものも作ることができる。おもいっきり、自分色に球団を染めてしまうのもいいかもね。

オーナー名登録

球団選択

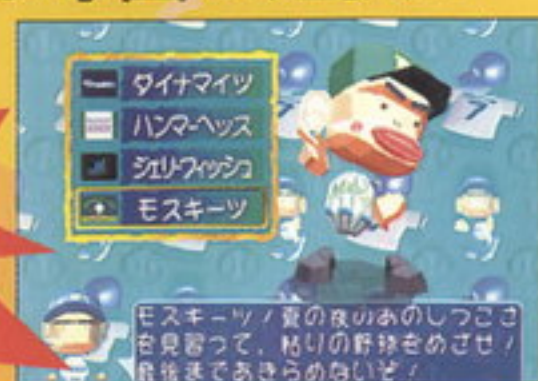
球団名変更

本拠地決定

秘書の選択

実在する球団から好きな球団を選択!!

球団名を変更!!

用意されているのは、実在するプロ野球球団12チームだ。

球団名を変更することも可能。これは、4種類用意されている。

好みの秘書はどの娘?

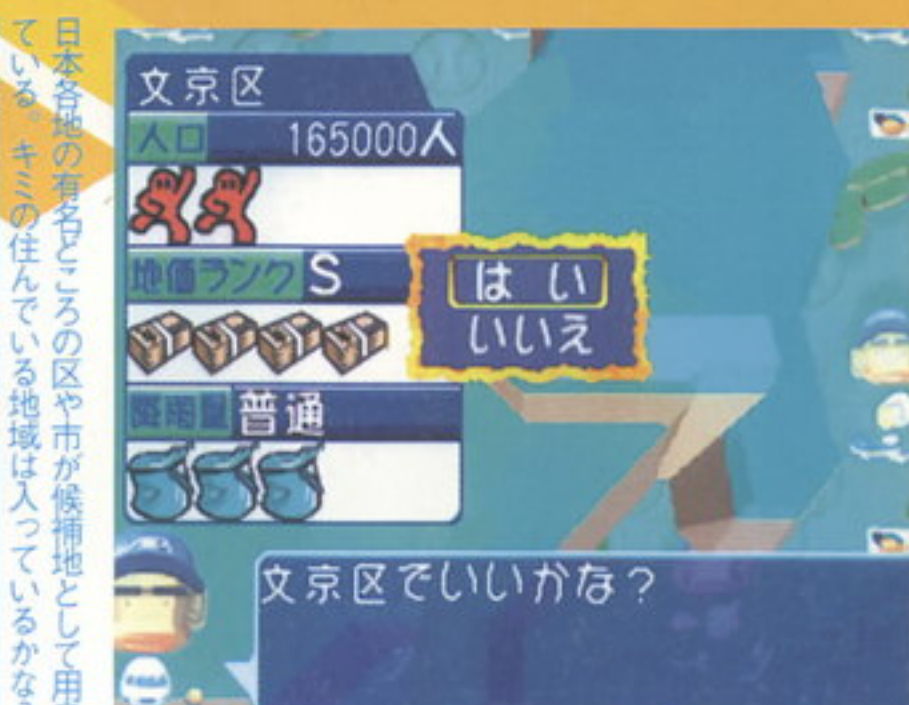
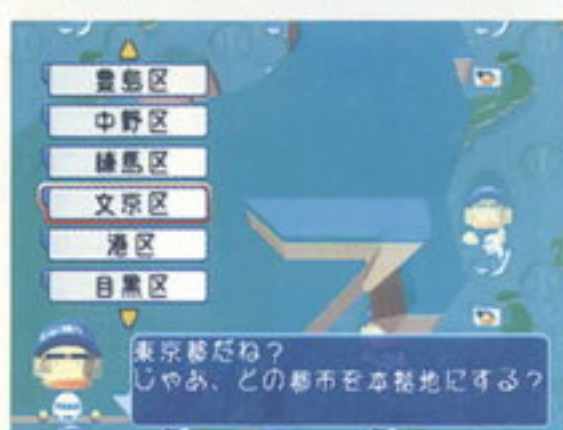
たくさんいる候補のなかから、最終選考まで残った4人の女の子たち。ひとりを選択し、5年契約を結ぶのだ。

注意! これがゲームオーバーになる3つの条件だ!!

- 球団の所持金がゼロ未満になる
- オールスター戦までに20勝以上できない
- 契約更改で投手が1人未満、野手が9人未満になる

この3つの条件を満たしてしまうと、残念ながらゲームオーバーとなってしまう。そうならないように、計画的な資金繰りを考えていこう。

北から南まで、地元に本拠地をもってこよう!!

日本各地の有名どころの区や市が候補地として用意されている。キミの住んでいる地域は入っているかな?

人口や地価、降水量などのデータを見て、その場所でいいのかを判断しよう。決定したら、そこがキミのチームの本拠地となるのだ!!

ついにゲーム完成! 最新詳細大放出だ!!

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 100%

- ●セガ
- ●2月19日発売予定
- ●5,800円
- ●スポーツ育成シミュレーション
- ●パスワード対戦あり
- ●全年齢推奨

いよいよ、待ちに待った「野球つく」の発売日が迫ってきた! ゲームの開発もすべて終了し、サタマガ編集部にも待望のサンプルロムが到着!! 今週からは、今までよりもさらに詳しく、「野球つく」の醍醐味をお伝えしていこう。

野茂監修

プロ野球チームをつくろう!™

BLUEWAVE FIGHTERS LIONS
BUFFALOES MARINES HAWKS
GIANTS DRAGONS CARP
SWALLOWS BAYSTARS TIGERS

いよいよゲームスタート！最初はコマンドの内容を覚えよう!!

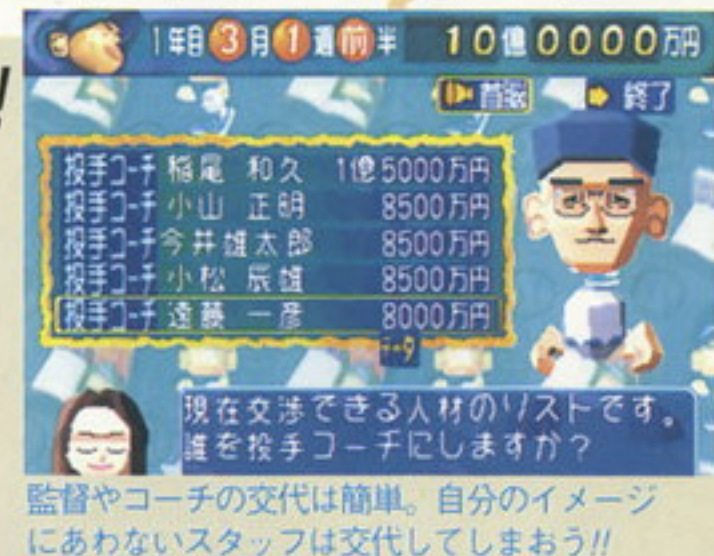
ゲームがスタートするのは、1年目の3月前半から。スケジュールは、キャンプとオープン戦が同時に進行する。この時点では、設備などはなにも用意されておらず、選手も最初から登録されている顔ぶれだけである。この状態から、資金を使って施設などを充実させていかなくてはならないのだ。

とはいっても、最初に持っている資金ではろくなことができない。とりあえずは、先の計画を立てるためにも、コマンドやその内容について覚えておくのがいいだろう。

ただし、気にするのは経営面ばかりではない。試合に勝つためにも、選手の状態や能力をできるだけ把握することを心掛けよう。

- じんじ
  - かんとく
  - かいこ
  - スタッフ交代
  - せばんごう

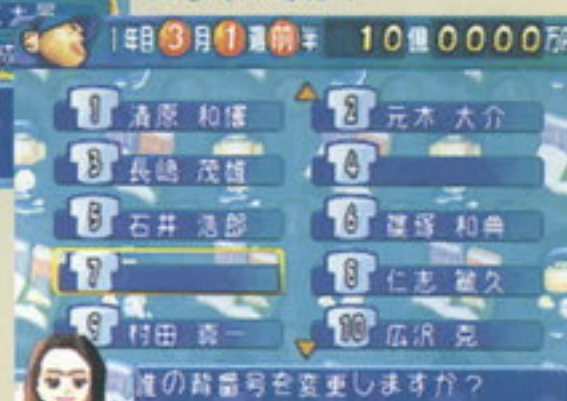
人材を把握するのも大切！

新人選手の発掘や、スタッフの交代、球団選手のトレードや解雇をおこなうコマンドがこれだ。新人選手の発掘やトレードには、時間はかかるもののお金はかからないので、いろいろと試してみよう!!

監督やコーチの交代は簡単。自分のイメージにあわないスタッフは交代してしまおう!!

トレードも、戦力補強のためには欠かせない。積極的にトレードを申し込んでみよう。また、相手チームから申し込んでくる場合も!!

なんと、選手はもちろん、監督やコーチの背番号の変更も自由にできるのだ。自分なりの、こだわりの番号にしてみては？

資金面で苦労しそうだったり、あきらかに戦力外と思える選手がいるときには、解雇しよう。ただ、解雇したら戻ってこないよ。

新人の発掘は、国内スカウトのお仕事。補強したいポジションと、3つのキーワードを伝えよう。ただし、ムリな注文は失敗の元だ!!

- けいえい
  - スタジアム
  - しせつ
  - チケット
  - ファンクラブ
  - グッズ

どんどんお金をかせごう!!

スタジアムの設備の強化、新築などをはじめとした、お金を動かす大事な項目だ。ここでの判断のミスは、そのままゲームオーバーにつながることになるので注意しよう。また、ファンクラブの運営や、選手のための施設の設置などもここで行う。資金と相談しながら、選択していこう。

お金がたまれば、より多くの観客を呼べるスタジアムに改築することもできる。

ファンクラブの運営も行える。宣伝をして、多くのファンを会員にしよう。

大事な収入源を確保しよう!!

チケットの金額を、6段階のなかから設定する。

お金をかせぐには、ビジネスも必要だぞ!!

選手のために設備などを充実させよう!!

よりよい環境で選手が練習できるように、器具などもそろえてあげよう。

疲れた選手の身体を癒すために、医務室や温泉なども設置できるぞ!!

キャンプ&すすめる

ペナントレースにそなえよう！

キャンプで選手の調整を行いつつ、オープン戦を戦っていく。疲れている選手などをそのままにして試合で使っていると、ケガの元になるので注意。ペナントレースの練習と思ってがんばろう!!

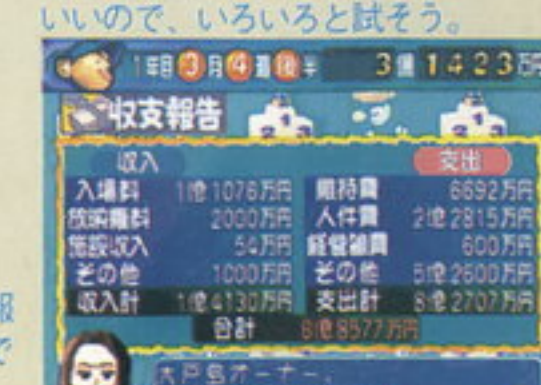
各選手の、足りない部分をチェック。鍛える要素を考えよう。

練習の度合いは3段階。元気な選手には、とことん練習させよう。

3月に行われるオープン戦は、1ターンに1試合の計8試合。勝つとボーナスがもらえる。

月末に出る収支報告。この1カ月で感覚をつかもう。

ここでの勝敗は気にしなくていいので、いろいろと試そう。

特報!! SPECIAL REPORT 完成度95%

LANGRISSER DRAMATIC EDITION
ラングリッサー ドラマティックエディション

Ancient times,people had to battle in order to survive. Their battle for an affluent Kingdom became a legend. The legend is knows as …

いよいよ発売も間近！ 今回は、エピソード別にゲームスタートから中盤までの流れを、イベントに注目して追いかけてみよう。

ラングリッサー ドラマティック エディション 開幕

●メサイヤ ●2月26日発売予定 ●6,300円 ●シミュレーションRPG ●全年齢推奨

イベントが密な前半戦

「I」「II」とも、序盤から中盤で主要メンバーが仲間になるため、イベントが発生しやすく、ストーリー上重要な位置をしめるシナリオが多い。「II」では後半に大きく影響する、最初のシナリオ分岐も起こる。

EPISODE 1

キャラクターメイキング

「ドラマティックエディション」でも「I」にキャラクターメイキングが採用されている。光の女神ルシリスの質問に答えると、レディンのパラメータが決定。クラスは必ずファイターになるが、能力は大きく変わるのだ。

軍隊より己の力が重要
鉄壁の守り
敵を粉砕する破壊力

能力値が変化するだけでなく、最初から魔法やアイテムを持っているキャラクターを作ることも可能。

バルディア脱出

Scenario.1

ダルシス帝国の侵攻を受け、王子レディンとヴォルコフは城を脱出する。

シカ族の襲撃

Scenario.2

旅の僧侶クリスと出会う。ともにサルラスへ向かうが、シカ族に襲われ……。

Scenario.3

サルラス領でホーキングとの面会を果たすレディンだが、その夜再びシカ族の襲撃を受ける。【クリア後、ナームが仲間に】

EPISODE 2

キャラクターメイキング

光の女神ルシリスの質問に答えることによって、ファイター、ナイト、ホークナイト、グラディエーター、ビショップ、パイレーツ、ウォーロックの7つのクラスに分かれる。「ドラマティックエディション」ではこの段階で覚えられる魔法が増えている。

エルウィン
ナイト
騎馬
LV 1
AT 23 MP 7/ 7
DF 20 MV 8
しきはんい 2 しゅうせい A+03 D+04
はい
いいえ
よろしいですか?

ヴァルキリーを習得したキャラができればしめたもの。ラクに戦えるぞ。

リアナ誘拐未遂

Scenario.1

主人公エルウィンは、友人ヘインの故郷サルラスで、リアナがレイガルド帝国に連れ去られる事件に遭遇。これを阻止し、リアナを安全な場所に送り届けることになる。

Scenario.2

リアナの保護を求めて、光の神殿へ向かおうとする一行。そこへ帝国軍青竜騎士団が現れた。【開始と同時にスコットが仲間に】

クリスが仲間に

Scenario.4

死霊の森で狂暴化したゲルに襲われたレディン一行だが、クリス達が駆けつけ、参軍する。【クリア後、クリスとソーンが仲間に】

ランスとの初対決

Scenario.5

死霊の森を抜けたレディンたちを待ちうけていたのは、帝国軍親衛隊と「黒騎士」と恐れられるランスだった。【クリア後、ヴォルコフが外れる】

幾度となく対決することになる、宿命のライバル同士だ

バルディア城を奪回せよ

Scenario.6

バルディア城を奪還すべく、敵に全面攻撃をかけるレディン軍。だが時すでに遅く、聖剣ラングリッサーは帝国に奪われていた。【クリア後、ジェシカとテイラーが仲間に】

敵将ゼルドはとんでもない強さ。全員攻撃をかけても容易には倒せないぞ。補助魔法をうまく使おう。

聖剣を守護する者、その使命に目覚めるとき

―光と闇の終わりなき戦い

光輝の末裔つどうとき新しい歴史が生まれる

仲間とともに

Scenario.3

帝国も簡単に手出しはできないはずの光の神殿。だがそれは甘い考えだった。彼らの狙いは、神殿にある古代の石版だという。【途中でロウガが、クリア後はリアナとシェリーが仲間に】

途中まではNPCとして傍観していたロウガが参軍。この戦力は頼りになる。

カルザス城を守れ

Scenario.4

もはや安全とはいえなくなった神殿を後に、シェリーの勧めで一行はカルザスへ向かう。城へ到着すると、そこは今まさに帝国軍の攻撃をうようとしていた。【終了後、スコットが外れ、キースが仲間に】

戦術アドバイス役のスコットは、このシナリオ後いなくなる。

大魔術師ジェシカ

Scenario.5

ダークロッドの情報を求め、ジェシカのもとをたずねるが……。【終了後、レスターが仲間に】

ダークロッドを求めて

Scenario.6

邪剣アルハザードを完全に復活させるアイテム、ダークロッド。何としても帝国軍よりも先に手に入れなければならないが、聖地のガーディアンに執拗に抵抗され……。

帝国の行動は、すべてアルハザード復活のため。

アルバートを救え

Scenario.7

バルディア防衛の要であるアンゼル砦が帝国軍に襲われた。レディンは援軍として砦に向かう。【クリア後、アルバートが仲間に】

ホーキング参戦

Scenario.10

ラングリッサーを取り戻すべく、ダルシス城を目指すレディン軍。そのために避けて通れないのがヴァルク城の攻略だった。【クリア後、ホーキングが仲間に】

ディゴスは目前

Scenario.11

ついにダルシス城にたどり着いた、レディンたちバルディア軍。だが、彼らの進軍を阻むべくサー・ガリウスが立ちはだかり、さらにはラングリッサーを狙う魔物の群れまでもが城を取り囲んだ。

帝国皇帝ディゴスにたどり着くまでの最後の試練、サー・ガリウス。

魔物が出現すると帝国軍と戦い始めるので、そのスキに一気に叩いてしまえ。

帝国皇帝ディゴスはこの城の上層に控えている。もうすぐ直接対決だ！

目指すはダルシス城

運命の選択・そして別離

兄妹の再会

Scenario.7

ロウガの生まれ故郷の村を、魔族の少女ソニアが襲った。意外な形で再会を果たす兄妹。だがそれ以上に意外なのは、帝国軍青竜騎士団隊長レオンの申し出だった。エルウィンは一体どうするのか？【クリア後、誰かが外れる。あるいはレオンが仲間に】

ソニアは人間への憎しみでいっぱいだった。

ここまでの進め方によっては、このイベントは発生せず、強制的に光輝ルートとなる。

レオンとともに

Scenario.8

レオンの申し出を受けると、ヘインとロウガ以外は全員仲間から外れてしまう。ラングリッサーを求めて、行く手を阻む光輝軍を倒せ！

さらにクリア後に現れる選択肢とキャラクターメイキングの回答の選び方によって、ルートが分岐することになる。【途中からイメルダが仲間に】

さっきまでの味方が敵指揮官に……。

今後を左右する重要な選択だ。

光輝のみちを

Scenario.8

レオンの申し出を断れば、今まで通り帝国軍と戦う（ロウガはいなくなる）。ラングリッサーを手に入れるため、橋を通過せよ。

上のシナリオと同じマップだがボスが違う。

Passion LANGRISSER Vol.3

ラングファン必見のこのコーナーもますます好調。みんな、応援ありがとう！ 今回はついに「ドラマディックエディション」の新要素に関わるネタも登場するぞ。ソフトの発売日まであとわずか。これからもガンガン盛り上げて行こうぜ！

『はじめてのラングリッサー』

ラングヴァージンに葉月が送る、手取り足取りの怪しいコーナー

第3回【エルスリード王国の建国と光輝の末裔】

ラングⅠの主人公の国バルディアは、エルスリード王家の流れをくむ名家である。そこで今回はエルスリード王国建国の歴史をひも解いてみよう。

当時、このエルサリア大陸の中心部には、大きくはないが豊かな国ラーカス王国があったのだが、北のリグリア帝国の侵略に、国防の要【浮遊城】を破壊されると、もろくも崩壊してしまったとさ。まあ、こんな時代に国の守りを砲台1門に任せっきりにしていたなんて、滅びても当然だろうけどね。だからこそ主人公達が活躍できる舞台となるのだ！

それを再建したのがジークハルト王とその息子であるルイン。そして王の甥であり、Ⅲの主役ディハルト＝クラウスであった。この家系とラングリッサー誕生に立ち会った者達を光輝の末裔と呼ぶ。

なぜ立ち会っただけで末裔になれるのか？　それは……ハッ！　もうスペースがない！　と言うことで、また次回！　←(実は逃げた)

ウッキー高田の ラング思い出話

第3回【女王様出現！】

今回のイラストは、ラング世界で、最初で最後の女王様キャラ、イメルダ。ラングⅡのストーリーを作るとき……

①敵に四将軍をおこう！
②じゃあ女将軍は基本だよね！
③だったら女王様タイプで決まりだ！

という安直な理由から生まれた気がする。

そのためか四将軍の中でキャラクターは一番濃かったのだが、ストーリー的な必然性は、最も薄かった気がする（苦笑）。キャラが濃いといっても、冷酷さを出すために、任務を失敗した部下におしおきサンダーしたり、無抵抗な村人に手を出したりと、いっちゃった行動するだけだけど……。それにしてもサンダーおしおきは、苦労したんだな。苦労と言っても、ラングⅡは「タイミングよくSLG途中でサンダーを使う」ようにする点で、デアラングの時は「部下がヨロヨロと移動したりとかの雰囲気を出す」のにだけど。そしてBGMも、ラングⅡ当時にはやってた（もう終わり頃だったけど）ディスコ系の曲にしてもらったし……。

そんなイメルダも、デアの帝国編（デアから追加されたストーリー分岐の1つ）で仲間になった時には、なぜか面倒見の良い姐御という面が追加される。だが、シナリオを追加されたデアでも、いぜん彼女のストーリー的必然性は皆無のまま終わろうとしていた……。しかし、今回のドラマチックエディション（以降DE）では、それが幸いしたのだ。その理由は、追加シナリオを作る際に、設定の薄いイメルダが利用しやすかったから（苦笑）。おかげでDEでは、彼女に新設定が追加されることとなった。それはある意味で、女王様の正当性を裏付けるものと言え無くもない（笑）。みんなが新ルートを遊ぶ際に、この話を覚えてたら笑えるかも??

▶作画／ポッポ田崎

メサCANネットワーク ON サタマガ

第3回【やっぱり新しい年は、挨拶からでしょう!!?】

はい、今年も始まりましたメサCANネットワーク。みなさん、謹賀新年!!　98年1回目ということで、まずは川上とも子さんの挨拶からどうぞ!!

98年になって、ますます血気盛んな（!?）川上さん！　でした。（をぉ!!　何やら背筋に寒気が！　背中に突き刺さる視線も……うわぁぁぁ、ご、ごめんなさぁ～い……）

き、気を取り直して、今回はメサCANネットワークに参加していただいたゲストの方のお話をば。なんと1月現在の当番組は、ゲスト集中月間！　1月2日と9日は高橋美紀さんと夏樹リオさん！　16日は氷上恭子さんと浅田葉子さん（←ラングファンにはおなじみ、セレナ将軍ですネ！）、23日は木村亜希子さん。ヲォ!!　みんな女性の方ばかりではないですか!!　というわけで、今月は妙にニヤけたジョンだったのでした！（ウッ、何やら再び、冷たい視線が突き刺さるぅぅ!!）

……というわけで、「ラング～ドラマティクエディション」や「ドリーム・ジェネレーション」の話題も盛りだくさんの「川上とも子のメサCANネットワーク」、今年もゼヒゼヒよろしく！　ということで、今回はこれにておしまい!!

（ジョン松沢）

川上さんやジョンへのお便りなどはゼヒ番組の方へ!!
あて先／〒650-80　AM KOBE「川上とも子のメサCANネットワーク」ですぅ！　ちなみに番組は毎週金曜25:30から26:00、AM KOBE（558kHz）にて放送中で～す!!

川上さんと一緒に"可愛くポーズ"のジョン松沢！　しかし、その大手は似合わないからやめたほうが……。

ラング讃歌

神奈川県／結希

北海道／風魔みさま

ハガキ プリーズ!

今回もたくさんのハガキありがとう。全員紹介できないのが残念だけど、これからもみんなからの投稿を熱烈歓迎募集中。イラストをはじめ、ラングの思い出話やスタッフへの熱いメッセージなどをハガキサイズで送ってね。イラストは汚れないよう注意して。キミの住所氏名を書くのも忘れずに！　あて先は下だよ。

あて先はこちら!　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク株式会社　セガサターンマガジン編集部「パショラン」係

580円なのは特別付録が（右のフクロ）付いてるからだ！

伝説のソノシートがここに蘇る!?

かつて（1986年）、サタマガの前身『Beep』には、当時なかなかゆっくりと聴くことができなかったビデオゲームミュージックを収めた"ソノシート"が付録になったことがある（写真）。それから12年以上の歳月を経て、今度はサタマガにCD-ROMが付いた。ソノシートなみのリーズナブルな価格で提供できた（580円でCD-ROMを付けるのはとてもたいへん）この「ソノCD」には、誌面の記事だけでは伝えきれないソフトの魅力がたっぷりと収録されている！

サタマガソノCD 収録タイトル一覧

「サタマガソノCDVol.1」には6つのコンテンツが収録されています。プレイする場合は、メニュー画面で方向ボタンを使ってタイトルを選び、A、またはCボタンを押してください。

●各タイトルの発売日・価格は紹介記事中のデータが最新です。

■コントロールパッドの名称

記事中にあるボタンの位置は右図のとおりです（製品によってはボタンの色分けがないものもあります）。A、B、C、STARTボタンを同時に押すとソフトリセットができます。

Bボタン
Cボタン
方向ボタン
スタートボタン
Aボタン

MOVIE バーニング レンジャー

「ソノCD」用に制作した内容紹介のムービー（MPEG Sofdec）です。再生中、A、B、Cボタンのいずれかを押すか、または再生が終了すると「ソノCD」のメニューに戻ります。

紹介記事→P58

MOVIE 機動戦士ガンダム ギレンの野望

「ソノCD」用に制作された内容紹介のムービーです。再生中、A、B、C、STARTボタンのいずれかを押すか、または再生が終了すると「ソノCD」のメニューに戻ります。

紹介記事→P62

MOVIE RIVEN THE SEQUEL TO MYST

「ソノCD」用に編集された約3分20秒のムービーです。繰り返し再生されるので、終了したい場合はソフトリセットを行ってください（「ソノCD」のメニューには戻れません）。

紹介記事→P70

MOVIE 白き魔女～もうひとつの英雄伝説～

製品版のオープニングムービーを収録しました。再生中、A、B、C、STARTボタンのいずれかを押すか、またはムービーの再生が終了すると「ソノCD」のメニューに戻ります。

紹介記事→P76

GAME くのいち捕物帖

体験版を楽しめます。詳しい操作方法は紹介記事を参照してください。コンテンツを終了したいときはソフトリセットを行ってください（「ソノCD」のメニューには戻れません）。

紹介記事→P80

GAME 箱崎ネッ子の大冒険

"おまけ"を楽しめます。操作方法は紹介記事を参照してください。コンテンツを終了したいときはソフトリセットを行ってください（「ソノCD」のメニューには戻れません）。

紹介記事→P83

サタマガソノCD VOL.1

サタマガのソノちゃん 青山 北代

最近サタマガ高いよねー

いつのまにか350円だし

あれ？また値上げだよ。"週プロ"より高いじゃん

困ってんのかな？

あっ高いと思ったらCD付きなんだ!!

買い取りしてくださーい。

できません。

まずは袋を開けてから…

次回はもっと面白く!!

⚠ 注 意 セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●使用上のご注意●

●セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。
また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●使用後は元のケース（袋）に入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

●「サタマガソノCDVol.1」（セガサターンマガジン付録体験版CD-ROM）は、著作権法上の保護を受けています。CD-ROMに収録されているプログラムの一部、あるいは全部について承諾を得ることなく無断で複写、複製することは禁じられています。

●このCD-ROMに収録されているコンテンツは開発中のものであり、正常に作動しないなど予期せぬ不具合が発生する可能性があります。万一誤動作などが起きた場合でもディスクのお取り替えは致しかねますので、ご了承ください。

●CD-ROMに収録された内容に関するご質問は、すべてセガサターンマガジン編集部までお願いします（03-5642-8185／平日の午後４時から６時）。コンテンツ提供メーカーに直接ご質問されることはご遠慮ください。

●「サタマガソノCD」へのご感想やご意見をお待ちしています。セガサターンマガジン編集部「サタマガソノCD」係までお送りください。抽選で10名に図書券（1,000円分）を進呈します（2月19日消印有効）。

完成直前

28th Worker Ally

MISSION RESULT

	RESULT		BEST	
RESCUED	7/ 8	B	7/ 8	B
CRYSTAL	59	C	59	C
BOSS	--'--"--		--'--"--	
LIMIT	51%	C	27%	B

Password NO DATA Total Rank C

一秒を感じ取れること…
命を大切に思うこと…
そして
女神を味方につけること…

サタマガソノMOVIE

今回収録のムービーはゲームの名場面をおさえたダイジェスト版。ハイスピードな展開と、光吉くんの熱唱に酔え!!

無敵のFIVE（5人）

待望の「バーニングレンジャー」のサンプルロムがついに編集部にやってきた。この時期まで詰めに詰めたシステムは完璧な出来映え。
ムービーを見ながら、発売までの1カ月を期待して待て!!

BURNING RANGERS™
バーニングレンジャー

- ●セガ●2月26日発売予定
- ●5,800円
- ●アクションゲーム
- ●マルコン対応

完成度—80%

のサンプルを徹底解剖!!

画面構成をCHECK!

ここにくるまで発表されていなかった、画面まわりのレイアウトがようやく決定となった。基本的にはゲージなどの数値を表すものがほとんどで、ムダなものはいっさい省いてある。そのぶん、各々は重要度も高く、ゲーム中はすべての要素に気を配って進行する必要がありそうだ。

1 タイマー&クリスタル
上が現ミッションでの経過時間を表すタイム表示、下がプレイヤーが持っているマスタバラクサクリスタル(後述)の数を表している。

2 危険レベル
プレイヤーに対する、現在の危険度のレベルで表すゲージ。赤い部分が大きくなるほど危険な状況となり、鎮火などによって減少する。

3 リミットグラフ
上は危険レベルの推移を表すグラフ。リミットは危険レベルのトータル値を%に表したもの。これが100%になると緊急事態が発生する。

4 消火銃ゲージ
消火銃のエネルギーを表示するゲージ。ボタンを押し続けるとチャージされ、レベルにより強さの違うショットを撃つことができる。

5 現在位置
ルーム名の表示。普段は何も表示されていないが、それぞれの場所に移動すると表示される。また、この写真にはないが、救助者からスイッチ起動などに使用するIDカードを入手すると、消火銃ゲージの上に表示される。

■ゲームの流れ■

すべての物語は、大きく分けて4部構成となっている。それぞれのラウンドでレンジャーたちは左のような活動を行い、最終的に災害の原因を究明する(=ボスの活動停止)のが目的。消火、救助作業はパーフェクトに行う必要はないが、なるべく多く行うことでプレイヤーが有利な展開になることは確かだ。

出撃
現場に到着するプレイヤー。まずは救助時やシールドとして必要なクリスタル(現場に落ちている)をいくつか入手しておきたい。

消火
行く手を塞ぐ炎を消火する。すべてを鎮火させる必要はないが、あまり消火を怠っていると危険レベルが上がり、行動が困難になってくる。

救助
現場には取り残された人々が助けを求めている。彼らに近づくと救助モードになり、これまで集めたクリスタルを数個消費し転送する。この時点でここが、やられてしまったときの復活ポイントとなる。

捜索
閉ざされた扉や、エネルギー供給の絶たれたエリアなど、迷路のように入り組んだ現場を、クリスのナビゲーションをもとに捜索していく。障害物の陰などに人が隠れていたりすることもある。

決戦
そのラウンドのボスとなる存在との決戦がミッションの最終目標となる。これまでに現れた炎や暴走するロボットといった意思のない相手ではなく、はっきりとした敵としてこちらに襲いかかってくる。それぞれの能力を見極めて戦おう。シールドとなるクリスタルの確保も忘れてはならない。

CHECK IT! 毎回マップが変わる「ジェネレートシステム」に注目!

今回初公開となったのが「ジェネレートシステム」の存在。この「バーニングレンジャー」の各ラウンドは「ナイツ」のときと同様、クリアしたあとでも同じラウンドを再びプレイすることができるようになっているのだが、2回目以降のプレイの際にこのシステムが起動し、各ラウンドのマップの形状や開く扉の場所、爆発するポイントなどが変化していくのである。これによって最初のプレイでは助けることのできなかった人物に会えたり、難易度が変わったりと、同じマップでもまた違った感覚でプレイできるというわけだ。少しずつ変わっていくマップで、タイムアタックやパーフェクトプレイなどさまざまなプレイを楽しむのも一興。今回のサンプルにはまだ入っていないが、実際にどのような形でマップが変わるのか、楽しみな要素である。

ジェネレートはクリア後のデモで出るパスワードで制御されるらしいぞ。

状況を冷静に判断し、過酷な

システムの完成とともに、操作系統も決定した。これまでのソニックチームの作品同様、レバーとボタン（今回は２ボタン）だけで基本的な動きはできるようになっている。通常のコントローラーでももちろん操作できるが、できればマルコンを用意したいところ。操作の快適さが倍増するぞ。

OPELATION 1 バーニアを駆使し華麗に舞う！

地上での移動は当然だが、空中での移動も重要な要素となる。移動や回避行動のためのジャンプ後の空中制動がうまくできるようになると、ミッションの遂行も楽になるはずだ。操作は、ジャンプ後のバーニアの噴射炎が出ている間にレバーとジャンプボタンを入力すればいい。噴射炎が消える直前に入力すると滞空時間がアップするぞ。

CHECK IT! Zボタンは「ナビゲーションコール」

もうひとつ新たに公開となったのが「ナビゲーションコール」だ。これは、任意の場所でZボタンを押すとその場でクリスのナビゲートを受けられるというもの。迷ってしまったり、現在の自分の状況を知るための便利なシステムである。

迷ったら即座にZボタンを。状況や現在位置をいつでも把握できる。

OPELATION 2 消火銃の使い方がカギとなる

彼らの唯一の攻撃手段である消火銃は、ショットボタンで発射される。短く押すと通常射撃となり、長く押してはなすとチャージショットとなる。前者は連射ができるが威力は低く、また対象の方向を向く必要がある。後者はため時間があるぶん威力があり、目標に対して自動的にロックオンするという機能もある。うまく使い分けよう。

通常射撃 エネルギーが低いため鎮火に時間はかかるが、炎をクリスタルに還元できるのが魅力。壊したくない爆発物などが周囲にあるときにも便利だ。

チャージショット ためたエネルギーを一気に放出するため、大きな火災を一撃で鎮火できる。ボスなどの耐久力の大きな相手にも効果的な攻撃手段だ。

バーニングレンジャーたちの命となる マスタバラクサクリスタルとは？

現場の各所に落ちている８面体の物体が、バーニングレンジャーの命の源となる「マスタバラクサクリスタル」だ。この世界の主流となるエネルギー「マスタバラクサ」の結晶体で、彼らはこれを装備に取り込むことで、過酷な状況下での活動が可能となるのである。ゲームではこのクリスタルがシールドとしての役割を果たし、炎やエネミーの攻撃から身を守ってくれる。攻撃を受けると（ちょうど「ソニック」のリングのように）持っているクリスタルすべてが飛散し、ストックがゼロの状態でダメージを受けると、プレイヤーをひとり失ってしまうのである。飛び散ったクリスタルは消える前に回収することが可能だが、すべてを回収できるわけではないので注意。シールドとしての役割だけではなく、救助者を転送するためにも必要となるため、常に何個かをストックしておくようにしたい。

エネルギーの源 強大な力の源である「マスタバラクサ」。しかし使い方を誤ると、このラウンド１のような大惨事につながる。バーニングレンジャーたちは、このクリスタルをうまく活用し、危険な任務に臨む。

炎をクリスタルに 炎を通常射撃で消火すると、そのエネルギーをクリスタルに還元することができる。手持ちのクリスタルがなくなったら、火災現場を探し、それを消火してクリスタルを入手して戻る手もある。

赤いクリスタルは通常のタイプ。落ちているもののほかに、炎を消すと現れるものがある。

緑のものはひとつで赤５個分のエネルギーが凝縮されたもの。決まったところに落ちている。

①装備の原動力

バーニングレンジャーの装備もまた、このクリスタルを原動力として動いている。特にシールドには直接影響し、持たずに行動するのは自殺行為だ。反面、１つでも持っていれば直接のダメージは確実に防ぐことができる。

②転送時のエネルギー

救助者がいた場合、このクリスタルのエネルギーによって転送装置を起動し、転送が行われる。もしクリスタルの所持数が規定数を下回っていると救助はできない。消費したぶん、シールドとしてのクリスタルの補給も忘れずに。

③ボーナスシステム

転送時に使用したクリスタルはボーナスとして扱われる。現在わかっているのはコンティニューの数が増えるという要素だけだが、スコアや任務達成度などといったシステムに影響してくることは間違いなさそうだ。

ミッションに挑め!!

ほぼ確定となった操作系統のすべてに迫る!!

JUMP ジャンプアクション

ジャンプには以前からお伝えしている足場の端で自動的にジャンプするオートジャンプのほか、ボタンで任意に跳ぶ通常ジャンプ、ジャンプ後にもう一度ボタンを押す2段ジャンプがある。ボタンを押す長さで距離や高さを調整でき、ジャンプ中は若干の空中制御もできる。

EMERGENCY 緊急回避

施設内のどこかが爆発する予兆であるキーンという高音が鳴ったら、それと同時にレバーとジャンプボタンを入れると、自動的に回避アクションを行う。

AERIAL MOVEMENT 空中機動

ジャンプ中、レバーを入れると同時にジャンプボタンを押すと、レバーを入れた方向に空中を進むことができる。バーニアの炎が消える直前に再入力すれば、さらに続けて飛行が可能だ。タイミングさえつかめれば、いつまでも飛んでいることもできる。

Action

バーニングレンジャーたちのアクション

OTHER ACTION その他のアクション

その他、移動に関するアクションはすべてレバーとボタンだけで行える。たとえばラウンド2の水中での移動なども同様だ。どれも難しくはないので、コツさえ覚えれば誰でも自在に動き回ることができるはず。同時にLRやYボタン＋レバーでの視点変更もうまく活用しよう。

HANG つかまる

ジャンプをしたとき、着地するべき足場の端ギリギリまで届いていれば、自動的にその場所につかまり、ぶら下がってくれる。この状態でジャンプボタンを押すと、上の足場に飛び乗ることができる。

SWITCH スイッチを入れる

各所に赤く光っているのが起動スイッチだ。これの前に立ちショットボタンを押すと、スイッチが入る。スイッチは施設の隔壁や電源に連動している。

ソノCDの見どころはココ!

セガ・ソニックチーム
中 裕司さん

「今回、ソノCDに収録されたムービーは、デジタルサーカスの会場で放映されていたものです。『バーニング レンジャー』の魅力を感じてもらえるように、作りましたので、お楽しみください。現在、開発は順調で、もうすぐ皆さんのお手元に、ソニックチームの最新作『バーニング レンジャー』をお届けできると思いますので、期待していてください」（セガ・ソニックチーム中裕司）

今回はムービーでその魅力を収録。2月20日発売のサタマガでは緊迫のプレイ可能な体験版を独占付録化！ 必見だ。

さらに！ 2月20日発売号のサタマガで、バーニングレンジャー体験版独占付録化決定！ 見逃すな！

サタマガソノCD MOVIE

特別に制作されたムービーで、オープニングをはじめ、戦闘シーンや操作などの動きを確認可能だ！

機動戦士ガンダム

ギレンの野望

●バンダイ●4月9日発売●6,800円●戦略シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨

機動戦士ガンダム　ギレンの野望

ジオン国民を導くギレン総帥か、あるいは連邦軍を率いるレビル総軍か。あの「一年戦争」の展開を、自らの手で塗り替えることもできるこれまでになかった戦略級シミュレーション「ギレンの野望」。今回の「ソノCD」で戦闘シーンなどの動きも確認してもらえただろう。本誌の記事で、キャラクター会話シーンを初公開。4月に決定した発売日を心待ちにしながらぞんぶんに鑑賞してほしい。

ソノCDの見どころはココ！

バンダイエンターテイメントカンパニー
開発部　ディレクター
牛村　憲彦さん

ソノCDに入っている映像を見ていただければゲームのメインとなる部分、戦闘やマップシーンの雰囲気をだいたい掴んでいただけると思います。ただし、オープニングもゲーム画面も、一度ビデオに撮影したうえのものですから、実際はもっとキレイで、動きもスムーズです。

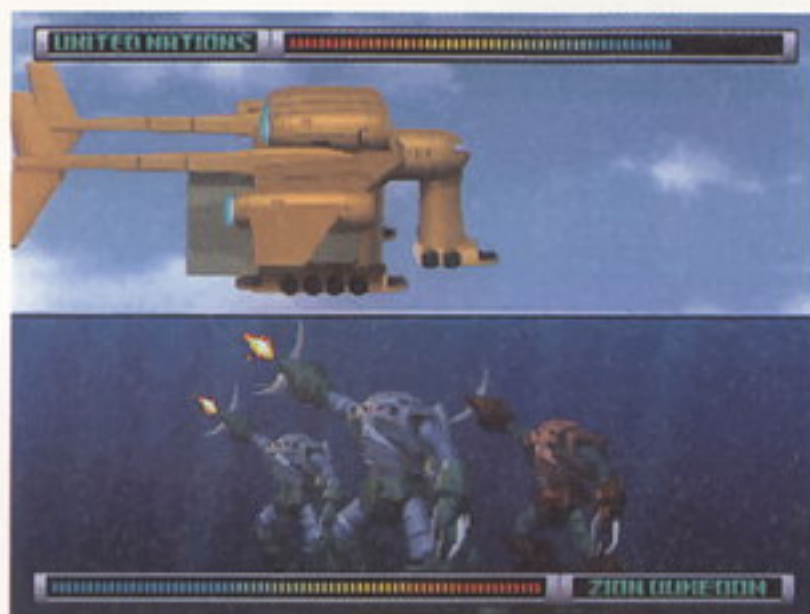
やはり「一年戦争」というのはかなり人気の高いシリーズなので、ただシミュレーションゲームというだけではなく、ガンダムのさまざまなイベント要素を入れるようにしています。ジオン、連邦のいずれもイベントが発生しますし、さらに第三勢力の登場もあったり……。そのあたりは実際に製品版で確認してもらいたいです。春のゲームショウも楽しみにしてください。

プレイヤーの戦略が全地球圏の運命を決定する

作戦実行

開発済みのモビルスーツを進軍させてやみくもに戦闘をするだけでは“一年戦争”を勝ち抜くことはできない。

この人類史上最大の技術戦で勝利するには、拠点攻略や新技術の開発など、軍全体の戦略を決定する作戦を立案、実行していく必要があるのだ。戦術のみならず、戦略部分をも楽しめるところがこのゲームの特徴と言えるだろう。

まずは地球圏に散らばる自軍部隊の状況を確認。戦況が整ったら、作戦命令を出すのだ。

作戦実行期間中に目標を達成せよ。テレビでは目立たなかった輸送部隊を活用したい。

両軍・序盤の戦略は？

作戦実行の例として、両軍が序盤に立案する作戦を紹介。実行するか否かはプレイヤーしだいだ。

連邦軍

ジオンの新兵器“モビルスーツ”に苦戦を強いられている連邦軍。対抗できる兵器の開発を急ぐのだ。

連邦製モビルスーツの開発を極秘で行う「V作戦」を始動するのが連邦の急務となる。

V作戦始動

ビンソン計画

続いて連邦の主力艦にMS搭載能力を持たせるための作戦「ビンソン計画」を実行し、宇宙戦を強化。

自軍で開発したMSを6機まで搭載できるMS母艦が完成。

V作戦終了

そして一年戦争で最強を誇るMS“ガンダム”試作機の開発が完了する。反撃の準備は整った！

そして北京奪還を狙うのだ!!

北京攻略作戦

ジオン公国軍

地上拠点が少なく、物量面で不利に立たされているジオン。MSを地球に降下させ、地上制圧を狙え。

早急に地上都市を制圧、資源確保に全力を注ぐのだ

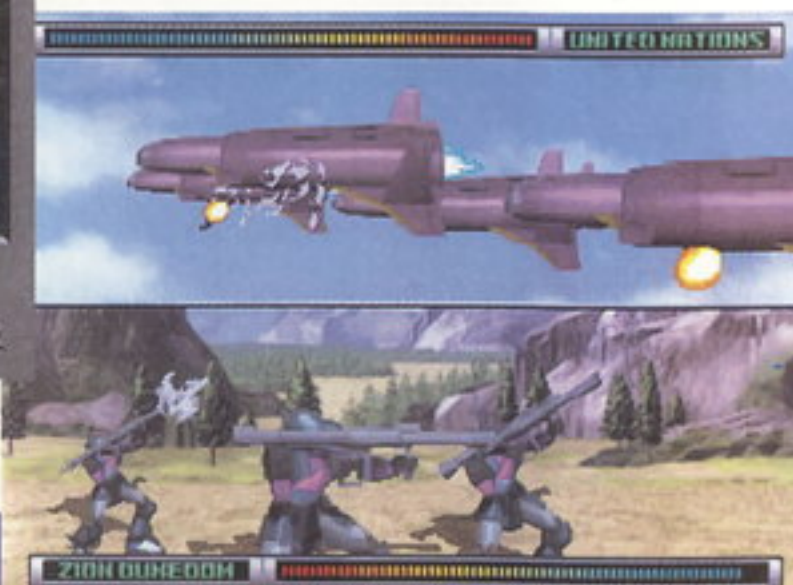
第一次地球降下作戦

連邦の拠点オデッサにMSを降下させ、強襲。大気圏突入能力を持ったHLVなどが活躍。

オデッサでの激戦

オデッサに侵入した部隊と敵の拠点駐留部隊との交戦。これに勝てばオデッサ制圧成功だ。

第二次地球降下作戦

カリフォルニア基地を制圧すれば連邦海軍が持つ技術を得ることができる。激戦の開幕だ。

カリフォルニアの攻防

オデッサを制圧したなら、次にアメリカ大陸カリフォルニアにある連邦海軍基地を襲撃。

西海岸を紅蓮に染めるのだ

新兵器開発

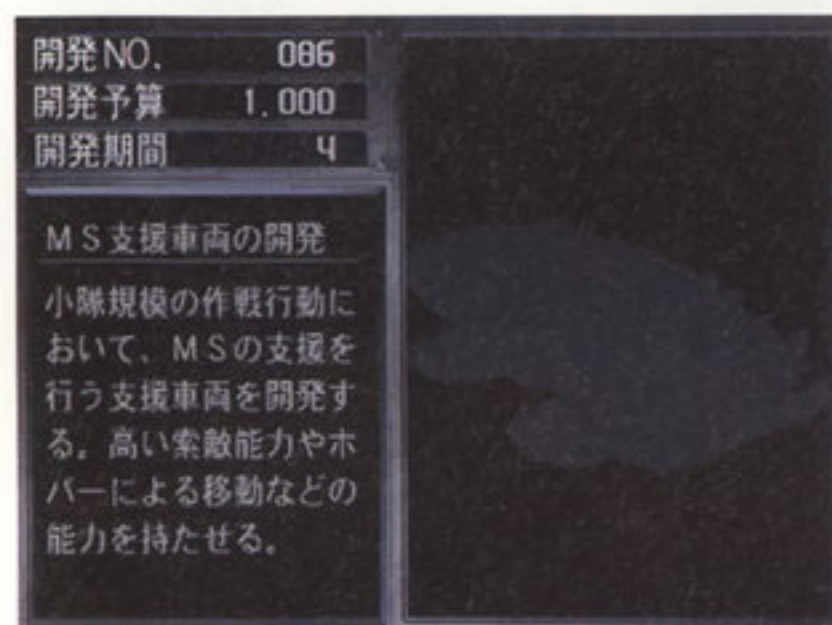
技術力こそが宇宙世紀最強の武器である

●研究予算を投入

作戦を確実に成功させるために必要なのは、高い技術力を得ることによって初めて生産が可能となる優秀な兵器である。このゲームでは、技術研究に予算を投入することも重要な戦略の1つ。研究なくして勝利はあり得ないのだ！

基本技術、MS開発、MA開発の3項目に分けて研究予算を投入。

開発NO.　086
開発予算　1,000
開発期間　4

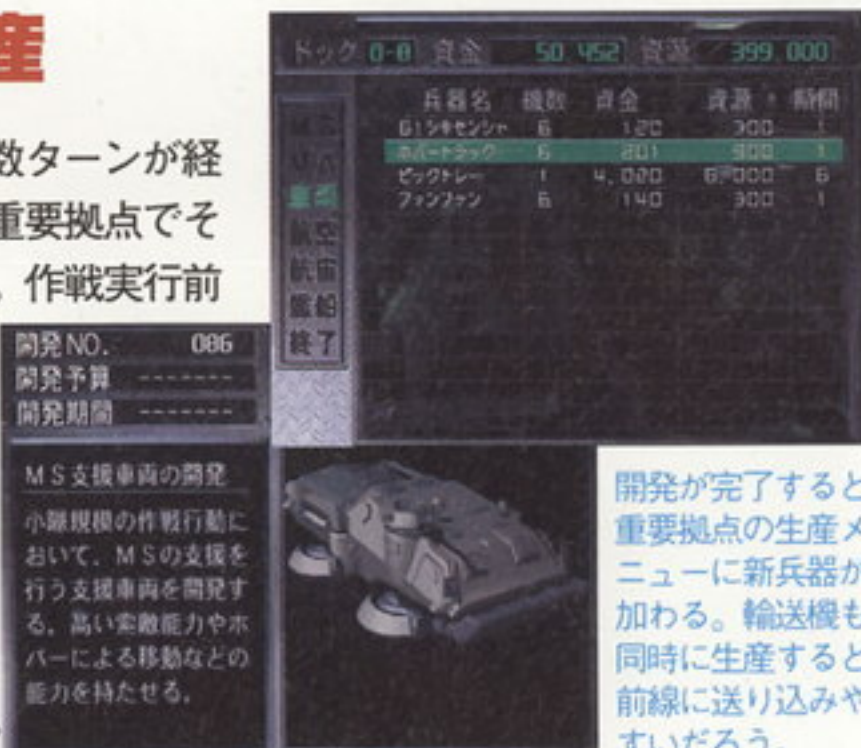
MS支援車両の開発
小隊規模の作戦行動において、MSの支援を行う支援車両を開発する。高い索敵能力やホバーによる移動などの能力を持たせる。

開発部から提案された新兵器の開発案。これにGOサインを出すか否かは指揮官であるプレイヤーしだいだ。

●新兵器の開発プラン提案

技術力の向上に予算を投入していると、やがて開発部から新兵器の開発案が出る。このとき提案される開発案は、すべて一年戦争時に開発されたものだが、ゲーム中で開発するか、またいつから開発するかなどはすべて自由。原作では実戦投入されなかった機体を有効活用するのはプレイヤー自身だ。

●開発完了→生産

新兵器の開発を開始してから数ターンが経過すると開発が完了し、自軍の重要拠点でその機体を生産できるようになる。作戦実行前などは、開発予算を増資することで開発期間を短縮することができることも覚えておきたい。

機体の生産が完了すると、スグにでも戦線に投入できる。兵器輸送用の輸送機と同時に生産を進めると運用が容易に行える。

開発が完了すると重要拠点の生産メニューに新兵器が加わる。輸送機も同時に生産すると前線に送り込みやすいだろう。

自軍諜報部にも予算を投入

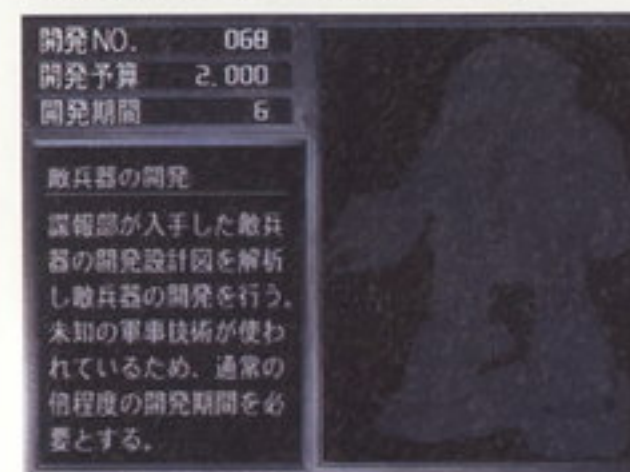
軍の予算は新兵器開発にのみでなく、諜報部にも投入することができる。諜報部に予算を投入しておくことで敵軍の情報をより詳細まで知ることができるのである。

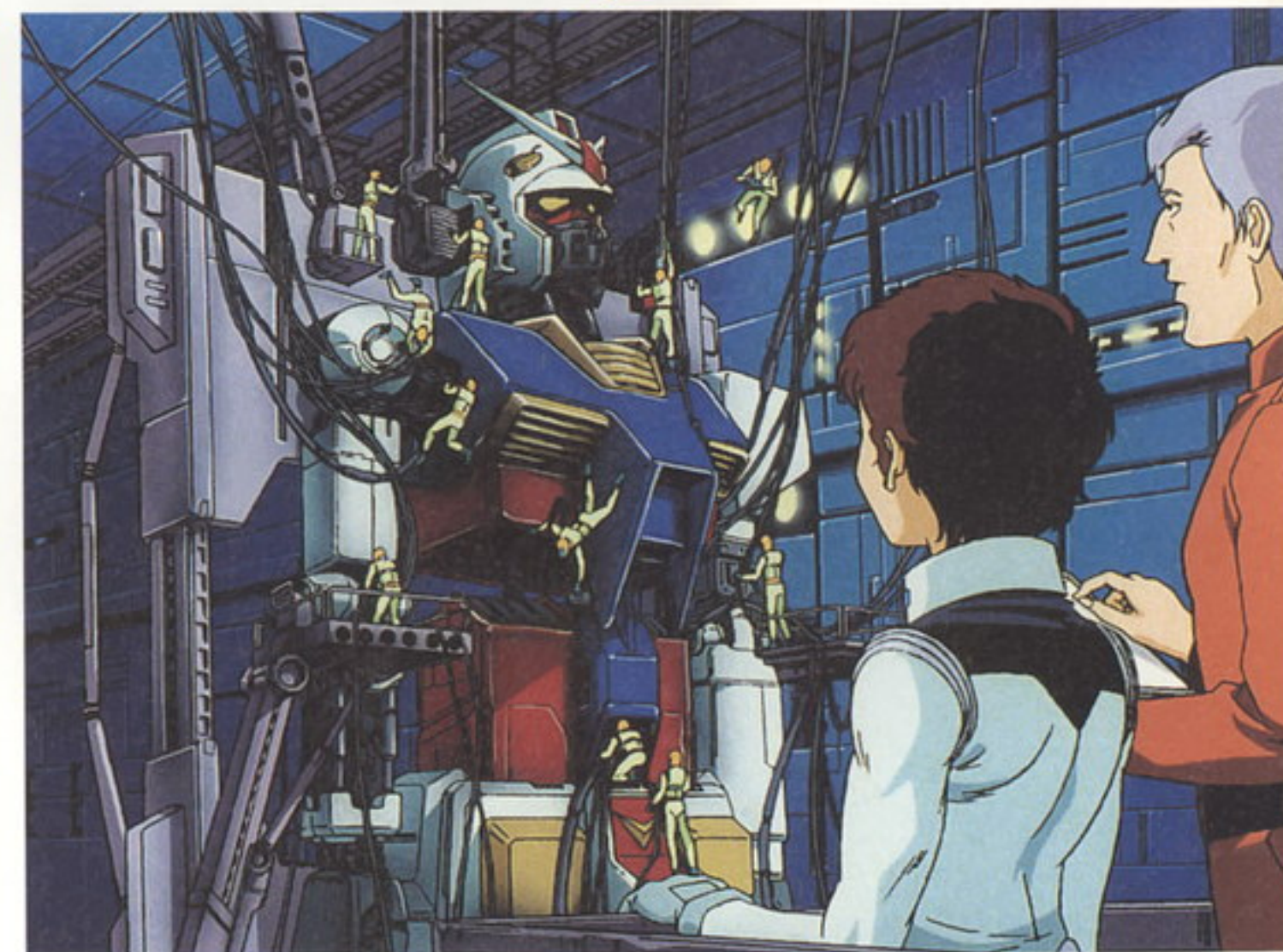
また、諜報部に予算が行き届いている状態では、諜報部員が敵MSの設計図を入手することがある。

これで連邦がジオンの、ジオンが連邦のMSを開発することができるようになる。未知の技術を使っているため、若干開発期間は長くなるが、自軍にないタイプのMSが設計できるのは嬉しい。

これが諜報部予算投入画面だ。常にゲージをいっぱいにしておけば敵軍の情報も筒抜け!?

開発NO.　068
開発予算　2,000
開発期間　6

敵兵器の開発
諜報部が入手した敵兵器の開発設計図を解析し敵兵器の開発を行う。未知の軍事技術が使われているため、通常の倍程度の開発期間を必要とする。

連邦軍でも、ジオンのMSアッガイの開発を行うことができる。画面のメッセージに注目。

連邦にもアッガイが!!

ストラテジーモードで指揮官の視点を知る

マップ上で実際に兵器を運用し、敵軍との戦闘を行うといった戦術面の作業をコンピュータにまかせて、作戦の実行・新兵器開発・各部隊への人事など、戦略面での作業のみをプレイヤーが行うモードが"ストラテジーモード"である。

シミュレーション初心者のプレイヤーでもゲームを楽しめるうえ、ゲームに慣れた上級者でも、すべての部隊に命令を下すことのできない総指揮官の視点でプレイできるモードとして楽しむことが可能だ。

指揮官の視点を知るとともに戦略の重要性を理解せよ。

開発NO.　094
開発予算　6,500
開発期間　6

Gパーツの開発
RX-78の運用をバックアップする増加装甲システム"Gパーツ"を開発する。コア・ブロックシステムの規格に準じた高いフレキシビリティを持つ。

人類史上最大の技術戦が展開される

地上、宇宙に点在する戦略拠点を制圧せよ

「ギレンの野望」で描かれる一年戦争の最終目的は、自軍の地球圏完全掌握である。これは宇宙・地上の２枚のマップに点在する戦略拠点を自軍のユニットで制圧することを意味する。すべての拠点に自軍の軍旗を掲げるのだ！

自軍ユニットを拠点に置くと"制圧"コマンドが選択できる。

地上

宇宙

戦略ラインを結び補給ルートを確保せよ

マップ上にある拠点を結ぶ細い線、これが"戦略ライン"と呼ばれるもので、いわば物資を補給する線路のような役割を果たしている。

つまり、進軍や戦闘により物資を消耗したユニットを自軍の拠点から延びている戦略ラインに置くと物資の補給が行われ、再び出撃できる態勢を整えることができる、というものなのだ。

このことから、戦略ライン沿いに進軍することが勝利のコツであることを予想するのは難しくはないだろう。

この位置から飛び立つフライマンタの物資量を例に挙げてみよう。

戦略ラインを無視して最も遠くまで飛ぶと？

進軍によって物資が減っているのが分かる。

次に、戦略ライン沿いに進軍してみる。

すると次のターンには少しだが回復しているのだ。

ミノフスキー粒子戦闘濃度に散布せよ

「ガンダム」の世界において戦場での電波を妨害し、レーダー感度や誘導兵器の命中率を下げる電子妨害粒子ミノフスキー粒子。

本作品でもこれを散布することで敵の目を撹乱することができる。散布後のミノフスキー粒子はその場にしばらく残ってしまうのだ。

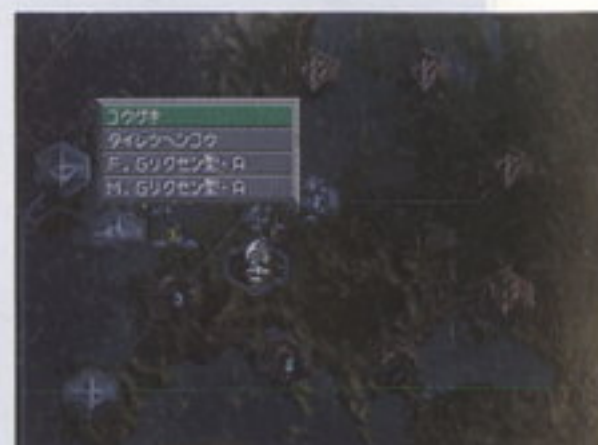
ミノフスキー粒子を散布して索敵を逃れる。原作でもおなじみだろう。

激戦区をミノフスキーレーダーで見てみるとその濃度が分かる。

"スタック"ルールで小隊を組み戦え

「ギレンの野望」では、１つのヘックスに３ユニットまでの味方ユニットを配置することができる。これはボードゲームなどではおなじみの"スタック"と呼ばれるルールで、実際の戦争における師団の結成を表現するのに使われるものである。

このルールの採用により、多対多の戦闘が基本となる一年戦争の激戦をリアルに表現しているうえ、従来のコンピュータシミュレーションにはなかった本格的な戦術を展開できるようになっているのである。

自軍ユニットが置いてある場所に重ねてユニットを配置。

１ヘックスにスタックできるユニットは３ユニットまで。

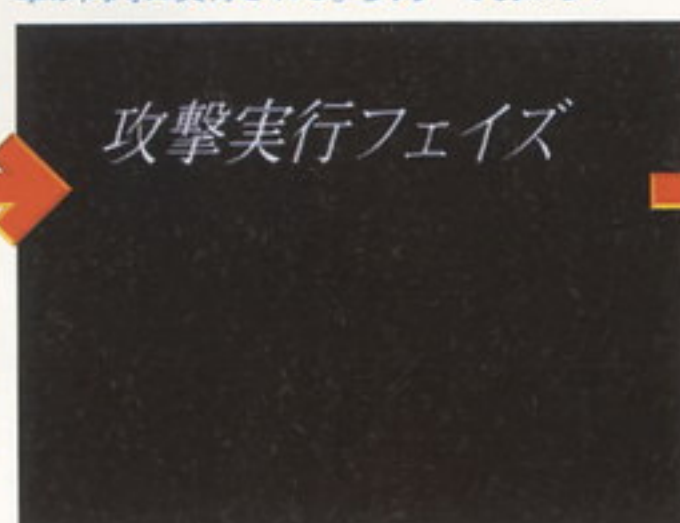
１機ずつのユニットでも３機同時に戦えば戦果は大きく向上する。

自らの戦略で実現するモビルスーツ戦

このゲームの戦闘は、従来のシミュレーションのように攻撃を決定してスグに開始されるわけではない。行動決定フェイズで決定された戦闘は、すべて同時に攻撃実行フェイズで行われるのである。そのため、1体の敵に対して多数の味方が同時に攻撃を仕掛ける多対一の戦術が表現できるのだ。

行動決定フェイズで自軍の攻撃はすべて決定しておく。そして行動決定フェイズを終了。

次に始まる攻撃実行フェイズで先に設定した攻撃が同時に実行される。多対一で攻めろ！

攻撃実行フェイズ

戦闘開始!!

人類の戦史は鋼鉄の兵士たちに塗り替えられた

地上では航空機や戦車、宇宙では艦船同士の戦闘が主流であった人類の戦史を塗り替えた新兵器モビルスーツ。

その特徴は銃火機の火力を持ち、なおかつ格闘戦をもこなすという驚異の機動力にあり、戦闘用モビルスーツと通常兵器とでは戦術が大きく異なってくる。その差はゲーム中で数値となって表れているだけでなく、MSによる近距離の戦闘では、遠距離戦と同じく銃火機による射撃をした後に敵ユニットに走り寄り、格闘戦を行うというユニット特性となって表れているのである。

なおMS以外の通常兵器はどんなに接近戦を挑んでも格闘戦を行うことはない。

遠距離戦（MA・通常兵器）

まず攻撃目標を決定する。このとき攻撃目標は1ヘックス以上離れた場所にいる。

攻撃実行フェイズになると遠距離武器で砲撃。なかなかの威力だが……。

砲撃戦だけで戦闘は終了。戦闘結果を見ても、イマイチの攻撃力。

MSによる近接戦

MSを敵ユニットと隣接させ、攻撃すると近距離戦の始まり。砲撃戦までは遠距離と同じだが。

砲撃戦のあと、走り寄って格闘戦。これで初めてMSを使いこなしたと言える。

敵軍のエースを包囲せよ!!

多数のユニットで1ヘックスに攻撃を集中。これが敵エースを相手にするときの鉄則だ。

攻撃を受ける敵軍が反撃できるのは、1ヘックスに対してのみ。

敵エースが駆るMSに対して四方八方から飛び交うビームや砲弾。

いかに優れたMSパイロットでも、周囲を敵に包囲されていると攻撃力が不足してしまう。これは周囲から攻撃を受けた反撃の際、敵が多くの部隊で攻撃してくるのに対して攻撃を受ける側は1ヘックスに対してしか反撃できないためだ。

これを活用すれば、優秀な敵パイロットを早めに倒して、自軍に有利な戦況を作り出すことも可能である。

原作になかったモビルスーツ戦も地球圏の各地で発生。これがこのゲームの醍醐味だろう。

君だけの一年戦争で再現される、あの名シーンの数々……

戦場を駆ける戦士達の輝き

敵味方を含めて数多く登場し、その1人ひとりが強烈な存在感を放っていた兵士達。「ガンダム」の陰の主役とも言える彼らの名シーンが君だけの一年戦争で再現される。

強敵との戦闘に臨むとき、また親しい戦友に出会ったときなどに起こる会話シーンの一部をここに紹介しよう。

このグラブロに対して
うかつに　水中に入ったのが
お前のミスだよ！

原作ではグラブロはガンダムを苦しめるのだが……。

騎士である　このわたしに戦いを挑むとは
身の程知らずめっ！

サターン版「ガンダム外伝」からニムバス・シュターゼン。

ガイア・オルテガ・マッシュのジェットストリームアタック。

オルテガ！　マッシュ！
ジェットストリーム・アタックをかけるぞ！

“黒い三連星”の地球上への投入は、戦局を一変させられるのか!?

“青き巨星”ランバ・ラル隊の勇姿。もしも彼らがホワイトベース攻略に成功していたなら……？

ジオンの赤い彗星

フフ…
決定的な実力差というものを教えてやる！

ご存じ“赤い彗星”シャア・アズナブル。その実力やいかに？

マ・クベ、動く

力押ししか　考えられんやつには
負けられん！

原作ではガンダムに敗れたマ・クベだが、ゲームではプレイヤーしだいで不敗を誇ることができる……!?

アコース！　コズン！　用意はいいか

一年戦争人物ファイル

ギレン・ザビ

そのカリスマ性の高さでコロニー国家を煽動、地球連邦との徹底交戦を推し進めるジオン公国軍の最高司令官。

レビル

地球連邦軍の総司令官。ルウム戦役、オデッサ作戦などで指揮をとる。“ニュータイプ”の存在を早くから感じていた。

キシリア・ザビ

政治的手腕に優れるギレンの妹。地球制圧のための潜水艦部隊やニュータイプ養成などに力を入れる先見の明もある。

デニム

「V作戦」調査のため、サイド7に侵入した3人の内の1人。その時は突如起動したガンダムに翻弄されるのだが……。

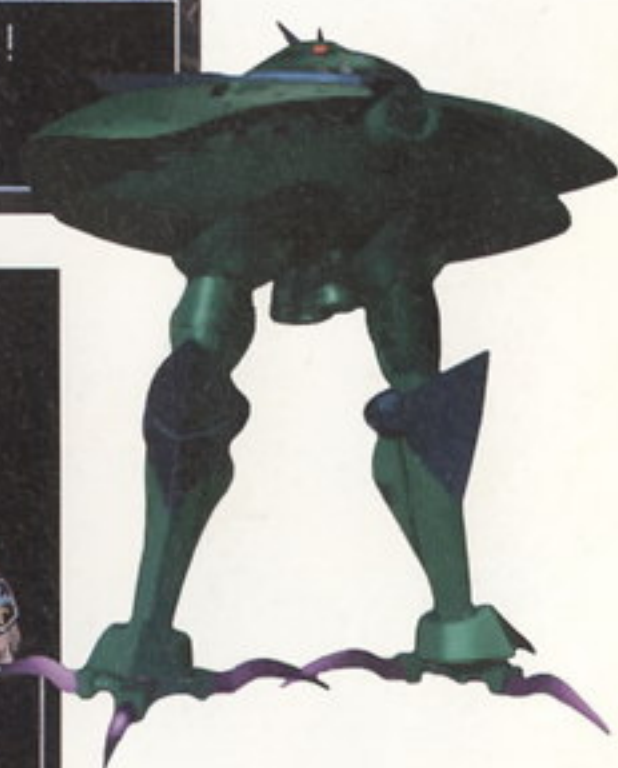
その地位は、ホワイトベース隊を解散、再編させせることすら可能。

ガンダムの性能が予想以上に優れていたということか…　いや…
それ以外の何かが　あるのかもしれんな…

あまりにも有名なスレッガーのセリフ。死なせずに済むのなら……。

悲しいけど　これって戦争なのよね！

連邦のエースパイロット、アムロとその愛機ＲＸ-78ガンダム。ゲームでも彼を活躍させることができるだろうか？

来るのかっ！　仕留めてみせる！

それならば　ぜひ　もう一度
ホワイトベースへの補給を許可して下さい
見てみたい気がします　彼らの行く末を…

原作どおりにイベントを進められれば、見覚えのあるシーンも。

補給物資を運ぶマチルダ。彼女の部隊をどう使うかは重要だ。

破壊するだけが…
戦いではないことを教えてあげます！

もと民間人のミライ・ヤシマ。戦いの先に彼女は何を見るのか？

理由はわからない…
けど…　危険な感じがする！

哲学など語っている　ヒマはない！

泥沼化する戦況を物語るブライトの一言。あの名シーンが甦る。

ひとりの働きで　戦争が勝てるほど…
甘くないことは分かっている！

マチルダの婚約者ウッディ大尉も。彼の生死はどうなるのだろう。

クリスチーナ・マッケンジー

サイド６で極秘に開発が進められていたＧアレックスのテストパイロット。前線で戦った記録はないが、その実力は!?

ハモン・クラウレ

青き巨星ランバ・ラルの愛する女性で、ランバ・ラル隊の副官的な立場を務める。当然、パイロットとして起用可能。

ガイア

マッシュ、オルテガの２人とともに黒き３連星として恐れられたベテラン兵士。同部隊の戦力はゲームでも期待できる。

プレイヤーの采配次第で変わる彼らの運命

両軍の全体を指揮するこのゲームでは、兵員の人事もプレイヤーの意のままにすることができる。テレビ版のストーリーに沿って戦略を展開した場合と、自分だけの戦略で戦いを進めた場合とで変わってくるイベントなどにも注目したい。

作戦しだいでは死なずにすむであろうキャラも。

ハモン…！　すまぬ…
ランバ・ラル　戦いの中で戦いを忘れた…

終末の世界で独裁者は何

確実に終焉を迎えよう

リヴンの創造者にして冷酷な支配者でもあるゲーン。息子であるアトラスによってリヴンに閉じこめられた彼は、独裁者としてそこに君臨していた。しかし、ゲーンが作り出した他の世界同様、リヴンもまた終焉を迎えようとしていたのである。

世界の創造と破壊を経験してきたゲーンも、今はこのリヴンに依存して生きている。支配者の顔を離れた彼は、1人何を思うのだろうか。

実験のため大量に伐採された木々。ゲーンの暴挙によってリヴンは、時に無残な景観をプレイヤーの行く先にさらすだろう。ゲーンにとっては使い捨ての世界なのだ。

RIVEN®

THE SEQUEL TO MYST®

●エニックス●3月末発売●7,900円●アドベンチャー●1人プレイのみ●全年齢推奨●完成度60%

サタマガソノCD MOVIE

「RIVEN」を存分に表現する、特別編集のソノCD用オリジナルムービーとグラフィックスを収録。

美しく独創的な世界を謎解きをしながら進んでいく、本格派知的アドベンチャーゲーム「RIVEN」。前作「MYST」でほとんど明らかにされなかった、本の中に実世界が構築されるという「ドニの技術」を基軸に物語が展開されていく。また、今作では移動の際すでに行った場所にジャンプできるZIPシステムを採用。同システムがどう活用されているかも必見だ。

※画面はすべて他機種版のものです。

を思うのだろうか……

としている世界、RIVEN

リヴンがなぜ消滅しようとしているのか。ゲーンの作る世界がなぜいつも失敗するのか。それは誰にもわからないが、ゲーンが指揮を執って進めた、森林の伐採やある種の生物の乱獲などが世界の寿命を縮めたのは明らかだった。こういった振る舞いを見れば、ゲーンは他の世界への移動ができない今でも、リヴンなど単なる実験場にすぎない、と考えているのは自明だった。ましてやそこに住む人々のことなど、同じ人間と認識していたかどうかさえ疑わしい。

ゲーンの実験のささやかな成功と言える223時代。彼は新しい時代を作ることができ、そこを安息場所とした。しかし生物の姿はなく、窓の外は悪趣味とも言える無気味な景色。

ゲーンは新しい世界への脱出をもくろんでいる

数万年にもおよぶさまざまな時代を支配した“偉大なるドニ”の一族。彼らは特殊な紙とインクを使って、世界を創造する技術を持っていた。こうして作り上げた世界を移動するには“接続書”という本が必要だ。アトラスによって接続書なしにゲーンはリヴンに閉じ込められてしまった。彼はここから脱出しようとさまざまな手段を講じてみた。まずは自ら本を作るという方法（彼がいかに苦心して本を作っているか、リヴンのあちこちで見かけることだろう）。

そんな中、アトラスの妻キャサリンがリヴンにやってくる。ゲーンは彼女を捕らえるが、彼女は接続書を持っていなかった。ゲーンは考えた。「必ずアトラス自身か、その使いの者がキャサリンを救いにやってくるだろう。接続書を持って！」

プレイヤーの一挙手一投足は、ゲーンによって監視されていると思っていい。いかにして彼を出し抜くのだろうか。

ゲーンは自分の持つ知識とリヴンにある材料を総動員して本を作ろうとしている。だが、満足な成果は得られない。

ソノCDの見どころはココ！ エニックス プロデューサー 二見 眞治さん

サタマガソノCDに収録されている映像は、7,000枚にもおよぶCG、1時間以上のムービーで表現された「RIVEN」のほんの1部にすぎません。前作「MYST」をプレイされた方はおわかりでしょうが、開発元のサイアン社の世界観へのこだわり、CGグラフィックスのクオリティは世界最高レベルにあります。特にセガサターン版ではそのグラフィックスの表現力をフルに生かし、「RIVEN」の映像クオリティをあますところなく再現できました。この美しき異世界をぜひ、ご自分で体験してみてください。

さて余談ではありますが、このソノCDの中にはゲームの進行上、とても重要なヒントが隠されています。こちらも絶対にお見逃しなく！

美しい自然と邪心、そして人々

多かれ少なかれ、人はゲームをする時にその世界に入り込み、日常とは違ったシチュエーションを楽しむもの。プレイヤーが冒険を求めるそう言った数多くの仮想世界の中で、「RIVEN」は矛盾のない完璧な世界の１つと言えるだろう。

本筋の謎解きで遊ぶのはもちろん、純粋に美しい景観を楽しむこともできる。また、使い込まれた道具や用途のわからない機械は住民の生活をあれこれ想像させてくれる。生活感のなかったミスト島と違い、リヴンでは至るところに人々の息遣いを感じることができるだろう。

山のような大きな岩が立ち並んでいる。これは人工のものなのか。岩の上をよく見ると、水が盛り上がっているのがわかる。ここでの物理法則は地球のそれと多少異なるのかもしれない。

大きな機械から吐き出された木クズが散らばっている。木材を細かくする装置のようだ。伐採された木々はここで加工され、ゲーンの本作りに使われるのだ。

リヴンのあちこちで見かける、謎のドーム。高速で回転しているようだが、何の意味があるのだろうか。この世界に意味のないものは何もないのだが……。

乾燥した泥でできたシンプルな作りの住居。天まで届かんばかりに密集した作りは蜂の巣を思わせる佇まい。魚の干物のような物があちこちに干してある。人々は漁をして生活しているのだろうか。

ゲーンの密かな楽しみ

「RIVEN」におけるゲーンのささやかな楽しみ。それはパイプを吹かすこと。と言っても煙草ではなく、カエルからエキスを集めて吸うのだ。ある種のカエルは麻薬のような成分を分泌すると言う。おそらくそういう嗜好的な意味だけでなく、カエルを捕まえ、解剖し、エキスを取り出す、この過程こそゲーンがすべてを忘れ、少年に戻れる瞬間なのかもしれない。

一見して悪趣味と言える、解剖してエキスを取り出す作業。でもゲーンにとっては貴重な趣味の時間なのだ。

の生活がそこに……

リヴンはゲーンが支配する間に、さまざまな改造を加えられていた。その成果を眺めるせいか、島には展望台のような場所もある。また、あちこちに監視塔が建ち並んでいる。

ゲーン・マトラス・キャサリン

ゲーンに本の記述を教わったというアトラスは、父より優れた才能を発揮していった。そして彼は「自分達は神のように世界を創造している。失敗作は捨ててしまえばいい」というゲーンの考え方には納得することができなかった。アトラスにとって世界はもともと存在するものであり、それを修正して繋ぎ合わせるのが「ドニの技術」だと信じていた。実際、彼は世界とその住人に興味があったし、愛していた。妻キャサリンもこのリヴンの出身なのだ。

キャサリンは初めゲーンの助手として本の記述方法を習った。そして、後にアトラスの妻となった。

ここはすべてが“5”の世界

ゲーンはこの世界を機械的に“第5時代”と名づけた。そのせいなのだろうか、リヴンの中では至るところで“5”という数に行き当たる。以前にも触れたが、ゲーム開始直後に訪れることになるゲートルームでは5枚の象徴的な絵が描かれたステンドグラスを見ることになる。そもそもこのゲートルーム自体、五角形の形をしているのだが、その複雑な構造はさっそくプレイヤーを悩ませることになるだろう。

また、謎を解く上で無視できないのが、リヴンで使われている数字の存在。ここでも“5”というのは基本の数になっている。これはゲーンが最初から意図的に仕組んだことなのか、リヴンの伝統なのか、部外者にはまだわからない。ただゲーンがこのことを利用しているのは間違いない。彼はあらゆる物を“5”に統一したがっている。そのくせ、時にはプレイヤーを悩ませるために、わざとそうしないことさえあるのだ。

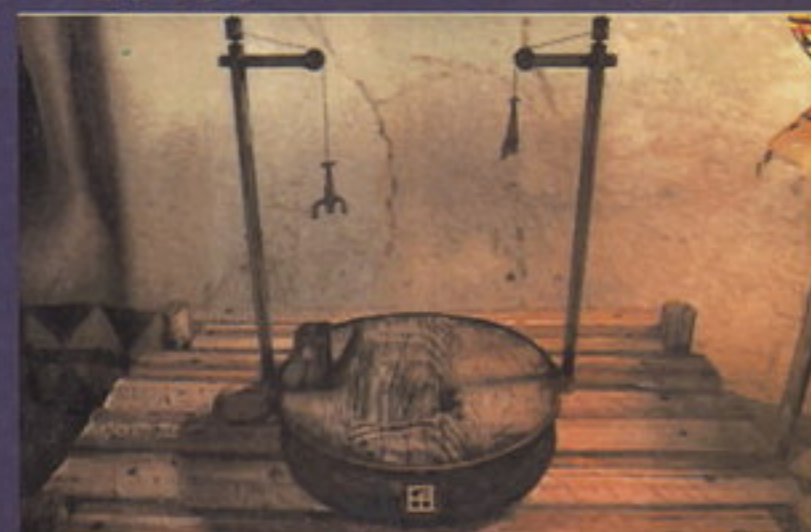
リヴンのシンボルでもあるこの五芒星に始まり、建物の形、数字……あらゆるものが“5”に関連している。ゲーンの偏執狂な性格がうかがえる。

牢獄の本と接続書

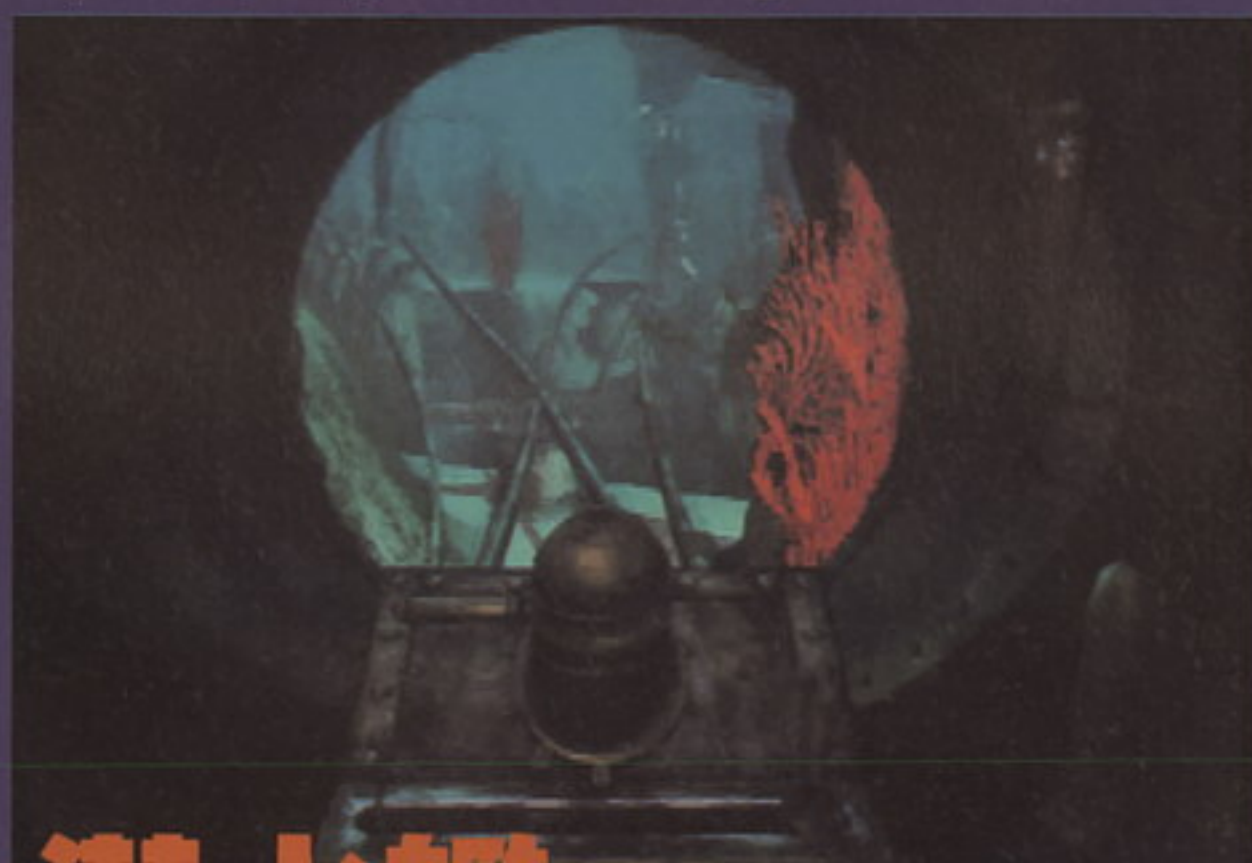
「RIVEN」の世界では、本の世界を自由に行き来するのに“接続書”と呼ばれる本が必要になる。接続書なしでリヴンに閉じ込められてしまったゲーンは、プレイヤーの持つ本に興味を持つことだろう。しかしこの本、実はアトラスに手渡された“牢獄の本”なのだ。見かけは接続書に見えるこの本が、ゲーンを捕らえるためのたった1つの武器となる。少しでも触れてしまうと本の世界に引きずり込まれてしまい、誰か別の人間が来るまでは永久に出ることはできない。

牢獄の本の中には、ドニの廃墟があるだけ。ここでできることはただ一つ、身代わりを待つことだ。

RIVENの残酷な日常

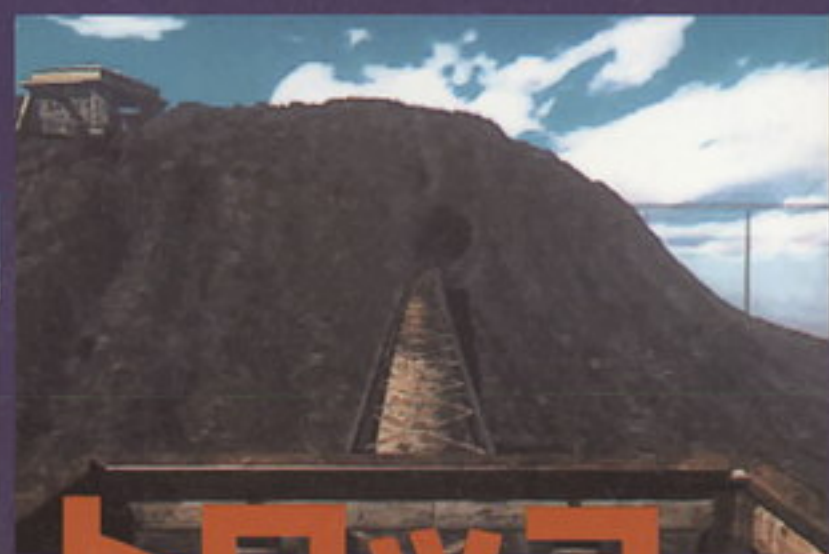
かつてリヴンに、ワークと呼ばれる巨大な肉食魚が生息していた。乱獲により絶滅したかに見えたその怪魚は、信仰の対象として、今も人々の恐怖の対象として生き続けているようだ。というのも、リヴンのあちらこちらで、ワークを祭ったオブジェのようなものを見かけるのだ。もしかして、今もこの人食い魚が生息しているとしたら……、支配者として、ゲーンが放っておくだろうか？

学校のような場所で見かけた装置。吊りさげられた人間と口を開ける巨大な魚なのか。生活の中にこんな光景がある日常とは……？

島々をつなぐ乗り物に乗って

もともと1つの島だったリヴンは、崩壊が近づくにつれていくつかの島に分かれてしまった。この島々の間を、ゲーンやリヴンの人々、そしてプレイヤーはどうやって移動しているのだろうか。また、「MYST」に登場したようなレトロで魅力的な乗り物はリヴンにも存在するのだろうか。このページでは、「RIVEN」でプレイヤーを待っているという、3つの乗り物について紹介していこう。

潜水艦

島同士の移動ではなく、湖の探索に使用する、この「潜水艦」。実は、リヴンの住民が湖の上にあるさまざまな施設へ行くのに利用しているものらしい。これは前進、回転、方向という3つのレバーで操作する乗り物。上部のハッチから乗船し、古いやかんのような味のある船体で、湖の中に設けられたコースを進んでいく……。高速ではないが、ゆらゆらゴボゴボと、水の抵抗を感じさせる独特の動きは、実際に水中にいるような気分を味わせてくれる。

マグカー

ゲーンとその側近達が利用するという乗り物「マグカー」。モノレールのように2点間を往復することしかできないので、操作系は回転、前進と実に単純にできているようだ。電磁気の力で浮遊し、海上を非常に高速で走行できる。乗りたい側にトラムがスタンバイしていない場合は、ボタン1つで呼び寄せることも可能だ。実は島々の間は徐々に広がってきている。その間をゲーンは弾力のあるワイヤーを使用して、移動する。

トロッコ
（木材運搬車）

主に、伐採した木材を別の場所まで運ぶのに使用される。トロッコに材料（この場合自分自身）を積み込み、レバーを引けば後は機械まで自動的に運ばれるようになっている。もちろん、到着先で木材を砕くための装置が動いている可能性も十分あるので、差し迫った事情がない限り、危険を冒すのは得策とは言えないだろう。そもそも人間が乗るためのものではないので、水中にまでレールが延びていて、目も眩むような高速で移動する。

思慮深い冒険者となるために

最後に、リヴンへ旅立とうとしている冒険者にアドバイスをいくつか挙げてみよう。「RIVEN」で特に大事なのは注意力。明らかに重要だと思われる事柄だけでなく、ちょっと気づいたことも忘れずにメモしておくことが重要だ。リヴンでは目新しいことが次々に起こる。目の前の事象に注意を向けた途端、記憶というのはあやふやになってしまうものだ。また、気にかかる場所の周辺でセーブしておき、いつでも戻れるようにするというのも1つのテクニックと言える。

エネルギー制御

何もないところから何かが生まれる魔法のような特殊な現象は、リヴンではあまり見られない。物事には必ず原因がある……、平たく言えば、何か機械を動かそうと思ったら、エネルギーを見つけなくてはいけないのだ。動力は来ているか、来ていないとすればなぜ途切れているのだろうか。常にこのことを念頭に置いておけば、自分が今何をすべきなのか、選択の範囲が広がってくるだろう。

ある装置に動力を供給するためのパイプがどこから延びているのか。このゲームには、そういったヒントにつながる視点がすべて用意されている。逆を言えば、いくら怪しいと思っても、見ることのできない場所は重要でないとも言えるのだ。

さまざまな方向へと延びているパイプ。この先はいったいどこまでつながっているのだろうか。「RIVEN」では、想像力を働かせることも大事なのだ。

スイッチはつける……

基本的に目の前に現れるスイッチはつけてみることをお勧めする。特に初めて出てきた場所では、何が起こるのかを念入りに調べてみるのがいいだろう。そして、スイッチがいつもすぐ近くの物を動かすとは限らない。微妙なことも見逃さないように気をつけて、観察しよう。結果を予測してからスイッチを押すのも1つの手だが、自分の考えに捕らわれすぎると、思いどおりの結果が出なく行き詰まった時、物事を見落としてしまいがちになる。

リヴンでは常識は通用しない。スイッチはいつも光り輝いているとは限らない。見落とした地味なモノがあるかもしれない。

ゲーンの性格を考える

ゲームが進むにつれて、ゲーンの非常に几帳面で、用心深い性格が明白になっていく。島のあちこちに置かれた監視塔、回りくどい入力装置、らい場所にスイッチや入り口を配置する、と言ったゲーンがいかにもやりそうな姑息な手段に引っ掛からないように注意してほしい。

玉座……。閉じ込められてから30年という時間が経過してしまった、彼。仕掛けに凝ったり、高慢な居場所を作ったりするには十分すぎたに違いない。

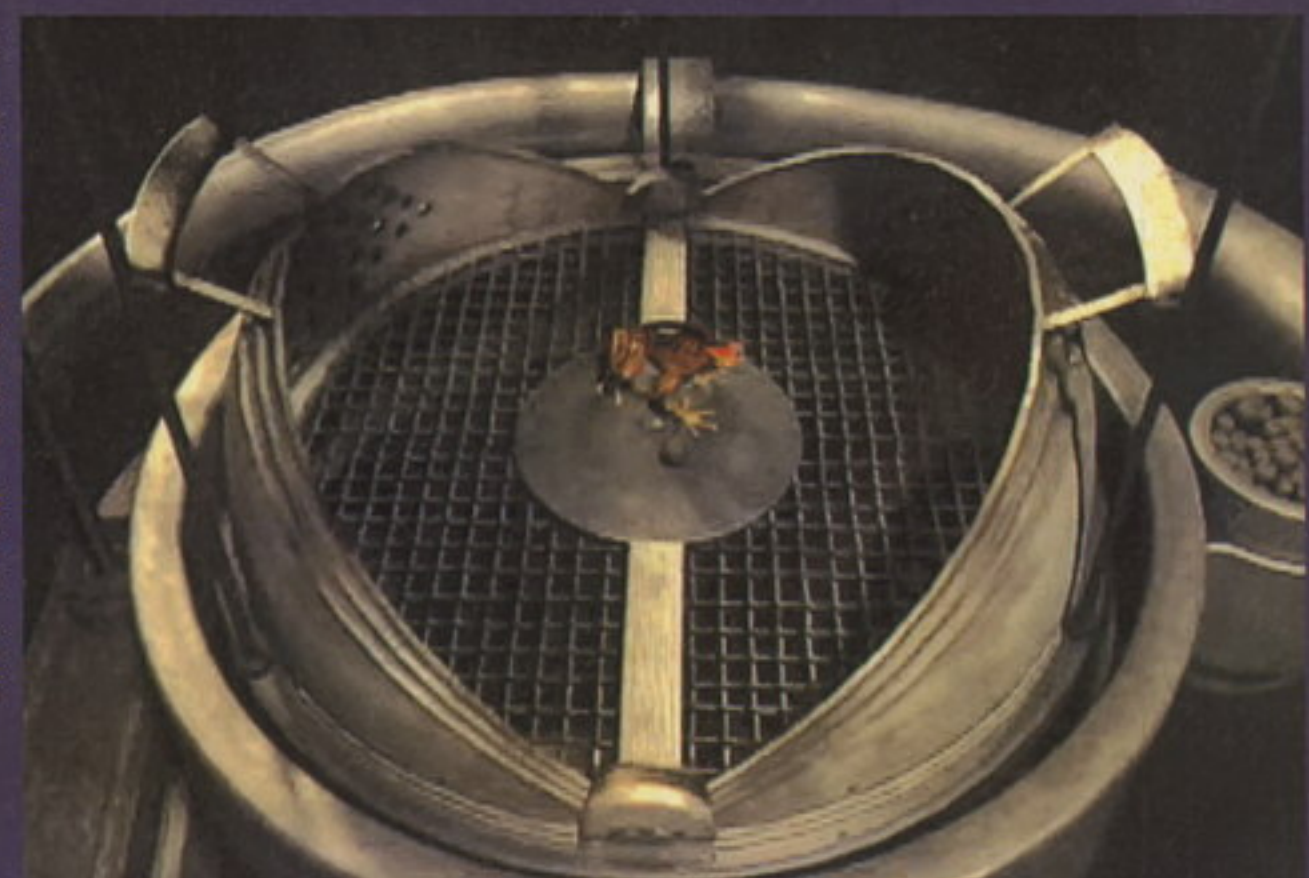
賢い冒険者であるプレイヤーにとって、ゲーンの暇つぶしに付き合っている時間はない。リヴンの崩壊は迫っているのだから。あなたは見つけづ

整然と物が置かれたゲーンの机。ノートの表紙にも例のシンボルが描かれている。相当な完璧主義者らしい。彼は自分の思うような作品ができないと、作品を壊してしまう……。まるで、芸術家気取りなのだ。

目に見えるものがすべてではない

前作の「MYST」と同様に、「RIVEN」の謎には、音も重要な要素となっている。最初はそれが何を意味するのかわからないかもしれない……。でも、今どんな音が聞こえているのか、常に意識しておいたほうがいいだろう。それがある一定の場所でいつも聞こえるなら、なおさらのこと。

正直、音の場合は正確なメモを取るということは不可能だろう。しかし、重要そうな音に出会ったら、自分なりの擬音でメモを残しておく必要がある。というのもビジュアルに訴えるヒントより、より音は忘れやすい情報なのだから。また重要な音を聞き逃せば謎も解けないのだから。

エサを置いて装置を沈めしばらく待つと、ふたの閉まる音がかすかに聞こえてくる。カエルを捕まえることができる機械。ゲーンのお手製のものだ。

ジュリオとクリスの巡礼の旅が

発売まであと1ヵ月とちょっと。編集部にもサンプルロムが届き、より突っ込んで内容を紹介できるようになったぞ。今号ではジュリオとクリスの旅立ちの様子と、彼らの住むフォルティア国について紹介。最新情報も要チェックだ！

白き魔女
～もうひとつの英雄伝説～

躍動感あふれるオープニングムービーを収録。本編発売前に、ハイクオリティなムービーを堪能できる。

サタマガソノCD MOVIE

●ハドソン
●2月26発売
●6,800円
●RPG
●全年齢推奨
●CD2枚組

いよいよ始まる！

のどかな自然に囲まれた村、ラグピック。この村には、いまなお成人の儀式と呼ばれるしきたりが伝わっている。かつて「魔女」と呼ばれた女性たちが、世界各地に残した魔法の鏡。成人を迎える者は、その5つの鏡への巡礼を行うのがラグピック村のしきたりなのだ。

出発日

巡礼の旅を明日に控えたジュリオとクリス。期待と不安で一杯の2人の周囲を取り巻くのは、心の温かい村の人たち。自分の子供が旅立つかのように思っている。

のんびり屋でちょっと方向音痴のジュリオは、みんなから心配されてるようだが。

クリスチーナ家

大事な一人娘を巡礼の旅に出すにしては、わりとあっけらかんとしてるクリスの家。でもお気に入りのオルゴールに親子で耳を傾けるさまは、なんとも微笑ましい。ストックのなくなった薬草を採って帰ってきたら、しばらく会えなくなる家族と水入らずの夕ご飯。朝になれば、いよいよ旅立ちだ。

クリスお気に入りのオルゴールは、巡礼が終わればもらえる約束だった。

しばらく会えなくなる親と娘のひととき。シンプルなセリフがいい味だ。

ジュリオ家

ジュリオは父親に似て方向音痴。ちょっとおっちょこちょいなところもあって、両親は気が気ではない。でも一緒に行くのがクリスということでホッとしているようだ。最初からお祭り気分のジュリオに父は「イノシシ狩り」を要求。なんとかイノシシを捕獲したジュリオ家では、旅立ちを祝って鍋で乾杯だ！

遺伝とは恐ろしいもの。ジュリオの父はそう感じずにはいられなかった。

おいしそうなイノシシ鍋を囲んで、家族で乾杯！　楽しい時間が過ぎていく。

イノシシと吟遊詩人

薬草を採りにいったクリスは突然イノシシに襲われる。そこへ来たのが父にイノシシ狩りを命令されたジュリオだった。2人は連携プレイで巨大イノシシを倒し、それぞれの家へと帰っていく。

次の日。旅立ちを前にした2人の前に美しい吟遊詩人が現れる。じつは盗賊のシャーラが銀の短剣を盗むための変装だったが、機転を利かせたラップじいさんによって、短剣はジュリオたちの手に戻るのだった。

イノシシの鼻息にビビるクリス。ジュリオはそれを見て慌てるどころか、落ち着き払っている。ジュリオって、じつは大物なのかも。

ムービーで展開されるシャーラの登場シーン。大人の女性の色香に、村民はおろか、村長までもがメロメロになるのもうなずける。

いざ、ディーネのシャリネへ

こうして多少ドタバタしたものの、ジュリオとクリスは無事巡礼の旅へと出発する。村を出ると、ラップじいさんがクリスに魔法の杖を譲ってくれるぞ。

世界各地にある魔法の鏡がどんな景色を見せてくれるのか。旅立った2人はまだ何も知らない……。

じつはすごい魔法使いらしいラップじいさん。この杖にもきっとすごい秘密があるのかも。

ラグピック村を旅立つ2人。ふたたび村に戻ってくるとき、彼らはどう成長しているのか。

巡礼初心者必読！

ティラスイールの歩き方

第1回〈フォルティア国編〉

ガガーブと呼ばれる巨大な大地の亀裂と、大蛇の背骨という断崖に囲まれ、外界から孤立しているティラスイール世界。だがそこにも人は住み、国を作り、生活している。現在8つの国があるティラスイールだが、今号からジュリオたちが訪れる国々を順次紹介していくぞ。1回目は2人の故郷、フォルティア国だ。

○地理・歴史

フォルティアはティラスイールの北西に位置している。西からの貿易風で気候は温暖。1年を過ごしやすい国だ。王都は国の北西にあるルード。自然と密着した生活は、人々の心に信仰を育み、緑の中で暮らす国民たちはみな情が深い。

巡礼の旅で出会う人たちも、ここフォルティアの自然のように優しい。

魔女たちの残した魔法の鏡にまつわる伝説は、いまも賢者に受け継がれている。

○見どころ

国全体にあふれる美しい自然すべてが見どころといってもいいだろう。だがその中でも、水晶湖の美しさは格別のものがある。湖岸ではキレイな石がよく見つかるので、近くに寄ったら探してみよう。また魔法の鏡を祭るディーネのシャリネの荘厳さも見ておきたい。

ディーネのシャリネ

巡礼の旅をするものにだけしか公開されない魔法の鏡。一生に1度のチャンスしかない貴重な体験なので、しっかりと見て、心に焼き付けておくといいだろう。暴れたりしてはダメだぞ。

フォルティアの見どころは、なんといっても美しい自然そのものだろう。

水晶湖

晴れた日にはまるで鏡のように空を映すという水晶湖。澄んだ水の中には、巡礼の思い出となるキレイな石があるはず。記念に持ち帰るのは、もちろん自由。探してみよう。

○フォルティアの歩き方

ほんわかした気候とのんびりした国民性からもわかるように、フォルティアはとても旅のしやすい国といえる。美しい自然を心行くまで楽しみ、暖かい人々と触れ合えるだけで、この国が好きになる人も多いだろう。とにかく慌てることなく、マイペースで好きな場所を散策してみよう。

困ったときは近くの村にでも行ってみるといい。みんな親身になって話を聞いてくれるぞ。

アクセス

魔女の海を渡ってメナート国に渡るには、ラグーナ国からの海路しかない。旅の基本はとにかく徒歩。

○ラグピック村から
- ディーネへ→400ミロ
- ラグーナへ→600ミロ
- 緑の高原へ→200ミロ

Check it!
・銀の短剣は巡礼の証

巡礼の旅に欠かせない物。それが銀の短剣だ。これを持っていれば、宿泊代や船賃などがすべて無料となる。なくすと大変なことになるので、つねに肌身離さず、しっかり携帯しておこう。

トラブル

フォルティア国内にはさほど危険な動物は存在しないが、子を守ろうとする野生の動物などにはくれぐれも注意が必要だ。最近の報告では、水晶湖にかかる橋が老朽化で壊れたとのこと。ディーネに行くには橋を迂回して、少し遠回りしなくてはならないようだ。

すぐに直るということだが、現状では迂回して進むしかなさそうだ。

白き魔女最新情報!!

高き塔に幽閉された男

巡礼の旅のキーワード「白き魔女」。どうやらこの存在についてなんらかの情報を持っている人間がいると判明した。その男の名はデュルゼル。かつてはフォルティアの宮廷剣士だったという男だが、現在はなんとドルフェスの塔に幽閉されているという。ジュリオとクリスは、旅の途中でデュルゼルの孫娘・ジョアンナから話を聞き、本人から白き魔女の話を聞くべく、魔獣がウヨウヨいるというドルフェスの塔に忍び込む。苦難の末の2人にデュルゼルは何を語るのか。

かわいい顔をしてるけど、じつは槍の達人のジョアンナ。ジュリオよりもよっぽど強かったりする。人は見掛けによらないものだ。

ドルフェスの塔に侵入するジュリオたち。幽閉の身であるデュルゼルはどこにいるのだろうか？

かつては宮廷剣士まで勤めたという腕の持ち主。しかしなぜ突然幽閉されたりしたのか。謎多き人物ではある。

重厚で威圧的な外観のドルフェスの塔。いかにも何かいますよ、という雰囲気。もちろん魔獣だらけなんだけど。

デュルゼルとは何者？

ソノCDの見どころはココ!

ハドソンディレクター 五井 智久さん

「白き魔女」発売まで、あと1カ月になりましたね。

いまだ多くのファンに支持されるファルコム珠玉の名作を、新しいユーザーの皆さんに遊んでもらえるよう、スタッフ一同精一杯頑張りました。どうしたら今のユーザーに遊んでもらえるか、試行錯誤を繰り返してのこのリバイバルです。そえた氏の新キャラクターデザインを初め、新要素満載で開発一同自信を持ってお贈りできる作品になりました。もちろんPC版をプレイした方々にも、新たな伝説をお伝えできると思いますので、どうぞ楽しみにお待ちください。

では、サタマガ読者の皆さんに、一足お先にオープニングムービーをお贈りいたします。2月26日の発売日をお楽しみに。

痛快時代活劇 くのいち捕物帖

間もなく

サタマガソノCD GAME

●CSK総合研究所●2月5日発売
●5,800円●アドベンチャー
●1人プレイのみ●全年齢推奨

ソノCDでバッチリ「体験」可能！　ちょっとハデさはないけれど、ハマるとなかなかですよ。

さあ皆さん、お立ち会い！　この作品は、公儀隠密としての任を受けたばかりの新米くのいち蘭が、人々の生活を脅かす悪人どもを相手に胸のすくような活躍を繰り広げる痛快アドベンチャー。齢16歳の少女を待ち受けるのは幾多の試練と厳しい修行の日々。その時々の行動や蘭のパラメータしだいでは、本筋とはまた別の結末やサブシナリオもあったりと、物語はマルチに展開していく。滑稽なタッチがどこか懐かしい、はちゃめちゃなノリがたまらない、勧善懲悪時代絵巻。「百聞は一見にしかず」と言うし、左下の操作方法を理解したらさっそく遊んで頂戴！

お調子者の忍リス「サスケ」とともに隠れ里を旅立つ蘭。彼女の出生にはお約束とも言える秘密があったりするのだが、それはプレイしてのお楽しみ。(声：今井由香)

江戸に着いた早々ひと波乱！ 謎のくのいち3人組の目的やいかに？

公儀を受け、やってきた花のお江戸で偶然見かけた人だかり。何の騒ぎだと思って首をつっこめば、世にも怪しげないでたちをしたくのいち達が3人がかりで少年をなぶりものにしているところだった。詳しい事情は定かではないが、このまま見過ごすわけにも……と仲裁に入る蘭。困っている人を助けるのも彼女に課せられたお役目の一環。まずは、この跳ねっ返りな3人娘に人の道を説いてあげることにしましょうか。聞く耳持たないようだけど。

身の丈3メートルはあろうかという大女に踏み敷かれ、苦しげな少年。いわゆる見せ場にはアニメーションも！

どうひいき目に見ても悪いのは3人組。いざバトル！

助けた少年が言うことには

彼の村で多発する一夜にして稲が枯れる奇怪な事件。被害にあい、姉を年貢のカタに奪われたという少年は偶然、影で暗躍する虫使いの存在と稲を枯らす害虫との関係を知る。真相究明と少年、太一の姉を救い出すことを決意した蘭は、事件の解決に乗り出すのだった。

操作説明の巻 〜はう・とぅ・ぷれい〜

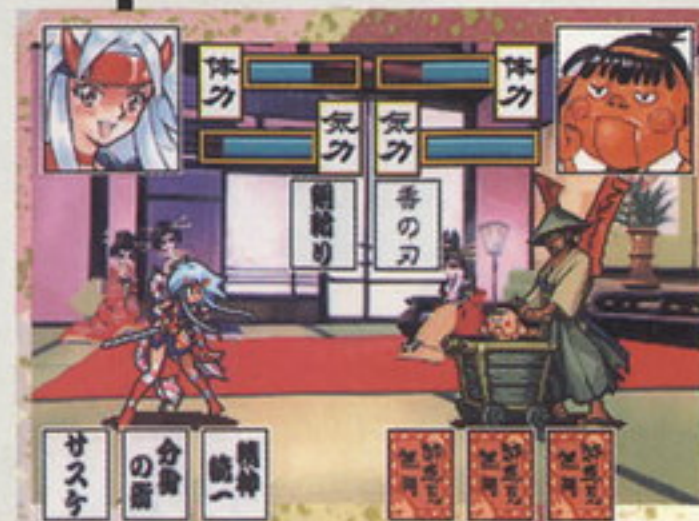
スタートボタン

メニューの呼び出しは画面右下の「めにう」点灯中ならBまたはスタートでいつでも使用可能。1度行った場所に瞬間移動できる「いどう」や能力値確認の「すてーたす」など有効に活用しよう。

方向ボタン	カーソルの移動
Aボタン（Cボタン）	行動の決定
Bボタン	一つ前の画面にもどるorメニューの呼び出し

くのいち知っ得情報　其の一

本作の見せ場に挿入される会話シーンやアニメパート。そこでボイスを担当するは今や押しも押されぬ実力派の声優ぞろい。お供の忍リス、サスケ担当のこおろぎさとみさんをはじめ、三石琴乃さん、上田祐司氏、飛田展男氏、速水奨氏等、そうそうたるメンバーだ。ファンはチェック！

開演！ まずは遊んでみて頂戴！！

戦いの章

カードバトルで悪人どもをこらしめろ

戦闘は様々な効果を持つカードを場に出していき、最終的に相手の体力を0にすれば勝ちというユニークなもの。札の威力は蘭の能力によって変化するため、苦手とする攻撃はあえて手札に加えないという芸当も可能だ。その場合、メニュー画面で選択しておこう。

特殊札でパワーアップ！

札の中には蘭の能力を一時的に上げる効果を持つものも。うまく使おう。

気力がたまれば必殺技も使用可。色気で敵を悩殺して大ダメージ！

必殺技の「ゆうわく」

はじめから持っているカードは11種類

手裏剣	剣切り	火とんの術	基本的な攻撃札。体力にダメージ。
水とんの術	投げキッス	気力と体力とにダメージを与える。それぞれ「忍術」「色気」「容姿」「知力」の能力で攻撃値が変化するのだ。	
うるうる	おだて		
分身の術	相手の攻撃命中率を下げる特殊札。蘭の「素早さ」次第で効果は変わる。		
精神統一	使用能力は「精神力」。心静かに研ぎ澄まし、蘭の技成功率を上げる。		
サスケ	サポートキャラを呼び出す札の一種。サスケが体力回復をしてくれる。		
煙玉	一時的に戦闘から離脱する札。修行が残っているなら腕を磨いて再挑戦。		

自己鍛錬の章

目的意識をもって修行にはげむべし

戦いの章で触れたように、能力は勝負を左右する大事な要素。長老達は「どれもが重要で1つたりともおろそかにはできない」とは言うけれど、すべて均等に上げていては少々つまらない。よって自分の蘭はこれが得意と決め、その能力を中心に伸ばすのも面白い。戦闘ではそれを主武器に戦おう。

体験版で選択できる修行は全9種。修行を失敗したときのミニキャラが愛らしい。

修行のメリット・デメリット

手裏剣	素早さ・器用さ↑	容姿↓
脚力	体力・素早さ↑	色気↓
剣	力・精神力↑	知力↓
寺子屋	知力・精神力↑	器用さ↓
大道芸	体力・容姿↑	忍術↓
華道	容姿・器用さ↑	力↓
日舞	体力・容姿↑	精神力↓
三味線	色気・器用さ↑	力↓
傘張り	体力・器用さ↑	忍術↓

運が良ければボーナスも

修行を全て失敗なくこなせた場合、特別なボーナスがもらえるチャンスもある。ルーレットにはハズレもあるので、運が良ければ儲けもの。

中には修行回数の追加、なんて嬉しい項目も。

先々で新たな札を入手せよ

物語が進むうち、展開によっては新たな札が手に入ることもある。写真は「サスケ」と同じくサポート札の「佳乃」。彼女の魅力で敵を文字通りシビレさせる逸品で、数ターン有効。これらは主に話の本筋以外の場所で入手できるため、時には寄り道するのもいいかもね。

カードバトル必勝法！

ターンの経過とともに上昇する気力が満タンになると配られる必殺札。だが、必殺札を使うと気力を大量に消耗するため、一気に勝負をつけたいのなら使わずにとっておくのも手。気力がフルのまま次のターンがくれば、再び赤い札が来る。これでバトルも楽勝!?

シンプルだけにしばむ ハマれるミニゲームの数々

今回の体験版で遊べるミニゲームは右の3つ。猿回しはちょいと値が張るけれど、かたぬきと射的は1回10ビタと気軽に楽しめるのがいいところ。最高記録を塗り替えろ！

かたぬき

図版にそって穴をポコポコ空けていき、型を抜く遊び。集中力と素早いパッドさばきがものをいう。失敗は3回までならOKだ。

射的

「かたぬき」と同じく桜神社でプレイ可能。照準は少しずつ下がっていくため、それを考慮に入れつつ、猫の鈴を狙うべし。

猿まわし

体験版の終盤、歓楽街にて登場。光る太鼓に合わせてボタンを押していこう。値が張るため、今回は少ししか遊べないのが残念。

くのいち知っ得情報 其の二

これは極秘の情報だけど、ミニゲームでパーフェクトをとると何かいいことがあるかもよ。そういえば花火職人が射的屋に火薬を買い占められて困っていたっけ。そうそう、妙な言葉づかいが笑える蘭の師匠だけど、腕に自信がついたら挑戦してみるのもいいかもね。何度も勝つと……!?

ソノCDの見どころはココ！

CRIアプリケーション開発部
村山　耕一さん

「ソノCD」には、全体の35%くらいが収録されています。このゲームの1つの醍醐味でもあるマルチシナリオはクライマックスに集中しているため、体験していただくことはできないのですが、シナリオの面白さやゲームの楽しさは味わっていただけるでしょう。それにミニゲームは3つ入れましたから、それもお楽しみいただけます。これで腕を慣らし、製品版で真のエンディングを見てください。

このソフトは、自動車に例えれば場合、ファミリーユースカーなんです。装備はきちんと揃っているし、誰にでも扱えるような。いつでも、誰でも、何度でも楽しめる、そんなゲームを目指しました。ライトユーザーの皆さんに特にオススメします。

事件はまだまだ始まったばかり！

太一の姉が江戸の遊郭「栗州樽（クリスタル）」で働かされているらしいと聞き、真偽を確かめるべく潜入を試みる蘭。そこで蘭が見たものは、らんちき騒ぎを繰り広げる代官、安西の姿だった。幸い、遊郭の人間から太一の姉はここにいないとの情報を得るも、これで代官、安西と栗州樽との間に不穏な関係があるということがはっきりした。しかしその頃、蘭の帰りを待つ太一に危険が迫っていたのであった！

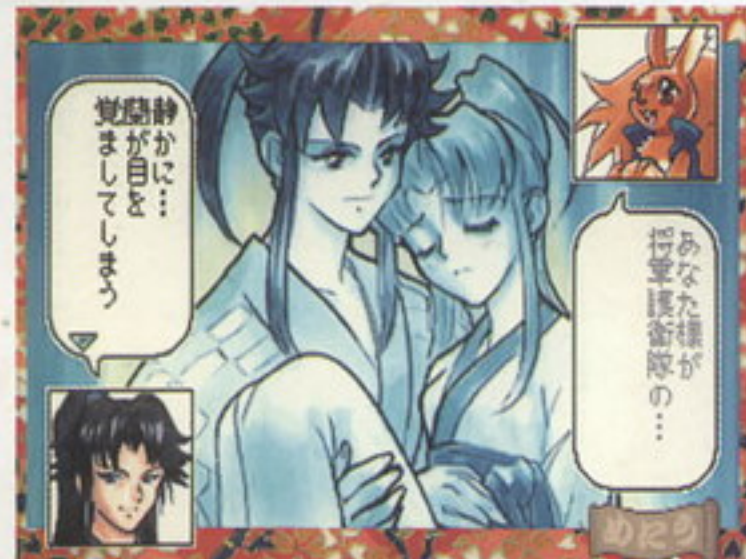
白昼堂々、酔っぱらい達が不埒なふるまいを。困ったちゃんをこらしめろ！

遊郭のお勝手にて、小間使いの女の子から事情聴取。お米をもらったけど、何に使うのかな？

歌舞伎役者のようなこの男は、冒頭の3人娘の師匠。動けぬ太一を人質に、蘭に取引を持ちかけるが……。

君は見た？ あんなシーンこんなシーン

蘭の行動によってはさまざまな展開もありうる本作だが、そうした要素は体験版でもわずかながら見ることができる。人によってはそれらサブイベントに気づかぬまま体験版を終えてしまうユーザーもいるかと思うので、ここにヒントとともに掲載しておく。どちらも条件は簡単なので、1回のプレイで見られなかった人は再度チャレンジすべし。サターン版にはパソコン版にはないイベントも用意されているので、今から楽しみ。ちなみに蘭の能力がある程度必要なものもあるらしい!?

どこでこのイベントが起こるかは写真を見れば一目瞭然。1度の失敗でめげないこと。

このイベントは少し難しめ。水に溺れた蘭を救出した謎の人物は!? 遊郭に行く前に発生。

CHECK!

セーブ画面は絵日記風

体験版では残念ながらセーブはできないが、実際にはこのような蘭の絵日記調の画面で行われる。適度な稚拙さが面白いこの絵日記は、物語が進むごとに内容も一新される。まめにチェックしたい。

体験版以降の展開は!?

救出した太一の口から語られた衝撃の事実。奴らは太一の村に再び虫をばらまいて、新たな被害者を増やそうと目論んでいるらしい。急ぎ太一の村へと向かう蘭達だが、危険な山越えやら関所やら、頭を悩ます問題は多々あって思うように事は運ばない。そうこうしているうちに敵は太一の村に到着してしまうかもしれないのに……。はやる気持ちを抑えつつ、一行の旅は続く。果たして間に合うのか!?

峠越えは旅人達にとって最大の難所。蘭にはともかく太一には少々酷か。山賊も出るっていうし……。

そんな噂話をしていると、タイミング良く山賊一味のご登場。返り討ちにしてあげましょうか。

くのいち知っ得情報　其の三

蘭がいかに人々に好かれる人物であるかを表す「好感度」。この数値は普段のなにげない行動1つでも上下することがあり、特に選択肢での軽率な行動は後々の後悔を生むため、避けたほうが無難。君は、やむにやまれぬ事情で足抜けをした娘を岡っ引きに通報したりはしなかったよね？

『ザ・セガサターン』を救うために!!

アンニュイな午後の昼下がり、イタリー製のティーカップに注がれた飴湯を飲みながら、ため息をつく清洲橋博士。彼は東京・羽田に研究所を構え、サターン市場について研究を続けているマッドサイエンティスト(自称)だ。
「横井の御大には、もう少し活躍して欲しかったんじゃがのう……」
清洲橋博士がそうつぶやいたとき、頭に刺さったサターンモデムでインターネットにアクセスしていた、助手の箱崎ネッ子が大声で叫んだ。
「博士、大変です! リフトバソクの『ザ・セガサターン』が、会長の力によって廃刊にされてしまいます!」
「なにッ、そりゃけしからん! ネッ子よ、すぐに阻止するんじゃ!」
「えーっ、私がですかあ……」
リフトバソクの会長の暴走を止めるため、箱崎ネッ子が今、飛び立つ!

このゲームは デザエモン2 で作成しました。

ドット絵やポリゴン、音楽などを組み合わせて、自分だけのオリジナルシューティングを作成することができる「デザエモン」シリーズ。その最新作「DEZA2」サターン版を使用して作成されたのが、この「箱崎ネッ子の大冒険」なのだ。サタマガソノCD発行にあたり、アテナのスタッフの方々に絶大なご協力をいただき、収録が実現された。知識がなくとも、根気さえあれば誰でも手軽にシューティングが作れるこのツール。一見の価値、アリだ。

箱崎ネッ子

はこさき・ねっこ:インターネット対応型ネコ耳助手ロボット。清洲橋博士の右手、の小指として働く。背中にセガサターン、頭部にセガサターンモデムを搭載し、ソフトの入れ替えによってプログラムを乗せ替えることができ、またサターン本体の拡張スロットにラムカートリッジを挿入可能。大きな赤リボンはネッ子の趣味だが、ネコ耳と肉球、尻尾とファッションは博士の趣味。テレビ接続不可。

サタマガVol.35号('97年10月10日発売)から、Vol.39号まで連載されていた「東京デザエモンランド」で作成された、サタマガオリジナルシューティングゲーム「箱崎ネッ子の大冒険」(仮)がいよいよお目見え! ちょっと不条理な「ネッ子ワールド」を存分に楽しんでくれ!

サタマガソノCD GAME 箱崎ネッ子の大冒険(仮)

●アテナ+ソフトバンク●1月23日登場●セガサターンマガジン特別付録
●シューティング●1人プレイのみ●全年齢推奨

ソノCDの見どころはココ! がすけつ&文屋康英

編集部(以下編):ああ、夢なら醒めてくれ……。

制作期間からはとても考えられない、限界を越えたドット量に文屋先生の意地を見た。

がすけつ(以下G):どうしたんですか、I坂さん。喜ばしいことじゃないですか。
文屋康英(以下B):ほうじゃほうじゃ。ワシらの箱崎ネッ子が全国に飛び立つんじゃから。
編:どうか、どうか社長にバレませんように。
B:ところで、YASの姿が見えんようじゃけど……。
G:ああ、結局アイツ音楽一曲も作らなかったから。
編:で、あの、このゲームの見どころを教えていただきたいんですけど。
G:バランスの悪さ、かな。
B:バランスが大事って連載でも言ってたのにな。
編:あっ、しゃしゃ社長っ!

がすけつ(左):「箱崎ネッ子の大冒険(仮)」プランニング&プロデューサー。無理難題と愚痴だけが取り柄の出たがりライター。21歳、独身。文屋康英(右):キャラクターデザイン&ドット担当。むしり取った衣笠を撒きながら、マウスをふるったイラストレーター。年齢不詳、独身。両氏へのおたよりは編集部気付で。

インターネット対応型ネコ耳助手

基本的な操作方法

背景解説

ソノCDのメニュー画面から「箱崎ネッ子の大冒険」を選択すると、この背景解説画面に移行します。方向ボタンで画面のズームアップ、Aボタンでページの切り換えができます。すべて読み終わったあと、スタートボタンを押せば「タイトル画面①」に進むことができます。

タイトル画面①

「背景解説画面」でスタートボタンを押すとこの画面に移行します。スタートボタンを押すことで「タイトル画面②」に移行できるほか、タイトルロゴにカーソルを合わせ、Aボタンを押しながら方向キーを好きな方向に押すことで、タイトルロゴを変形させて遊ぶことができます。

タイトル画面②

スタートボタンを押すと「ゲームスタート」と「オプション」のメニューが表示されます。オプションでは、レベルと自機が増える点数を設定することができます。方向ボタン上下で項目を選び、左右で選びます。オプション画面から抜けるにはスタートボタンを押してください。

コントロールパッドの名称

Lボタン
Rボタン
Xボタン
Yボタン
Zボタン
Cボタン
方向ボタン
スタートボタン
Aボタン
Bボタン

ゲームスタート

「タイトル画面②」から「ゲームスタート」を選択すると、ゲーム本編が始まります。方向ボタンの上下左右で移動し、Rボタンで通常兵器の連射がかかります。スタートボタンでポーズが可能です。X、Y、ZとLボタンは使用しません。

●パワー肉
ガーデニングが趣味のネッ子ちゃんは、お肉も大好き。食べると攻撃力がアップします。

●シールド
敵弾を受けても大丈夫なシールドを展開します。ひとつにつき、弾一発まで防御できます。

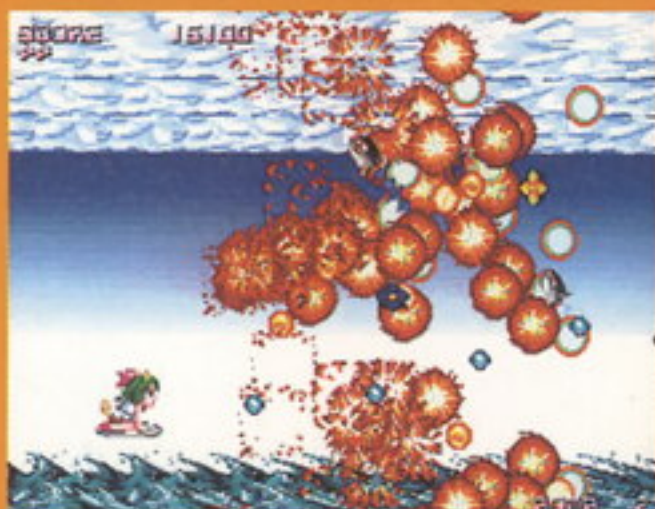
●スピードアップ
CD-ROM型円盤の移動スピードがアップします。移動が早くなれば、戦闘が有利になります。

●ボム
Cボタンで発射できるボムのストックが増えます。基本的に多ければ多いほどよし、です。

ステージ紹介

清洲橋研究所のある羽田から、リフトバソク本社のある箱崎までは、通常ならば高速道路、電車、競歩の順に早く到着できる。が、南東京随一の科学力を誇る清洲橋研究所のこと、もちろんそんな普通の交通手段で敵地に乗り込むなんてつまらない。「あの、つまらないとか、そういうことじゃなくて……」ネッ子の叫びをよそに、CD型円盤は浮遊を始める。

STAGE1 東京湾

羽田と箱崎を直線で結ぶと、東京湾の上空を通ることになる。海だけに別段脅威もないと思っていた箱崎ネッ子だが、甘かった。清洲橋博士の計画を迅速にキャッチした会長は、早くも刺客を差し向けてきたのだ。それは、情報化社会を見据える「リフトバソク」の企業イメージからはほど遠い、魚介類の群れであった。

野生動物らしく、奇妙で、かつ素早い動きを見せる魚介類。買収されてしまった彼らは、生きるために必死でネッ子を攻撃してくる。

STAGE2 湾岸

東京湾から墨田川河口近くに上陸した箱崎ネッ子は、湾岸エリアに立ち並ぶ倉庫の作業員たちに、手厚い「歓迎」を受けることになる。そう、このあたり一体は、流通も手掛けるリフトバソクの息がかかった倉庫が立ち並ぶエリアだったのだ。進入経路を誤ったことに後悔するより、眼の前の状況を打破するほうが先決だ。

武器や乗り物を持たない港湾職員は、基本的に攻撃を仕掛けてこない。小粋なトラック野郎「俺便」と宇宙人の攻撃に注意しよう。

STAGE3 首都高

首都高が走る箱崎の上空を飛ぶ箱崎ネッ子。地上から、空中から、高射砲や飛行船の攻撃がネッ子に容赦なく襲いかかる。弾幕をくぐり抜け、本社周辺までたどり着くと、そこにはなんと、本体そのものが武装してしまったビルの姿が。20階建てのビルから直接発射される波動砲の威力は絶大。この攻撃に耐えきれるか!?

飛行船からあふれ出すスイマーがいちばんの難敵？ 攻撃こそしてこないものの、なにぶん数が多く、「壁」となって迫ってくるぞ。

ロボットの大活躍？

リフトバソク本社まで赴き、会長の野望を倒さねばならなくなった箱崎ネッ子。彼女を上手に操ってあげるための操作方法を紹介する。

攻撃パターンの変化と各ボタンの働き

ゲーム中には、4種類の花が登場し、それを取ることでネッ子の攻撃パターンが変化する。各ステージの性格に合わせ、武器を選択しよう。

バルカン砲

青い花は、連射性に優れたバルカン砲をメインとした装備になります。

Aボタンを押し続けることによって、波動砲のエネルギーをためることができます。ためる時間が長いほど威力が増します。有効に使いましょう。

Aボタン	バルカンを発射します。押し続けることでため撃ち可能。
Bボタン	ミサイルを発射します。Rボタンで連射状態になります。
Cボタン	ハート型ナパームボムを発射します。

ハートシャワー

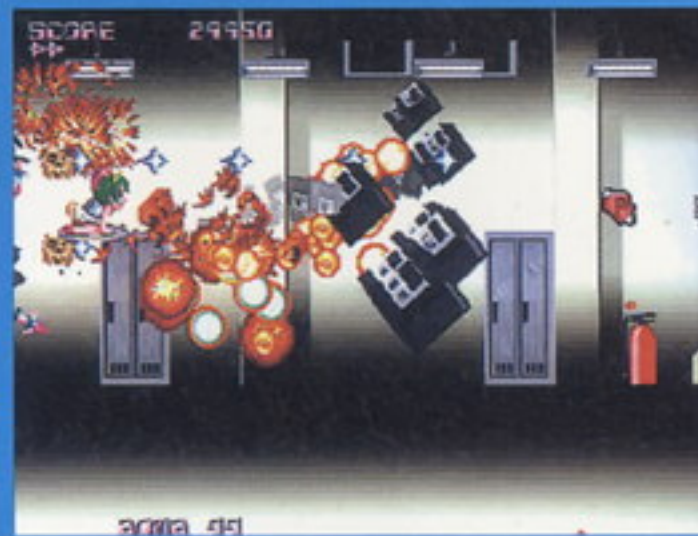
赤い花は、貫通力に優れたハートシャワーが通常兵器になります。

ハート1つひとつの攻撃力はバルカンに比べ弱いのですが、多くの敵にまとめて攻撃を加えることができるので、特にステージ4で有効になります。

Aボタン	ハートビームを発射します。押し続けると、ため撃ち可能。
Bボタン	オプション「ラドチョー」の回転範囲が広くなります。
Cボタン	清洲橋博士が助けにきてくれます。

ホーミング手裏剣

緑の花は、追尾能力に優れるホーミング手裏剣が通常装備になります。

一度に発射できる弾数が少ないために、ネッ子の防御が手薄になりがちです。この点にさえ注意すれば、特にステージ2あたりで威力を発揮します。

Aボタン	手裏剣を発射します。押し続けるとため撃ち可能。
Bボタン	オプション「ラドチョー」が弾を発射します。
Cボタン	自らが巨大化し、敵をせん滅する機能が発動されます。

スターシュート

黄色い花は、拡散する星で広範囲に渡る攻撃が可能なスターシュート。

一度に攻撃できる範囲が広く、また連射力もそこそこにあるため、ステージ3などで有効です。ただし、威力自体は弱めなので注意が必要になります。

Aボタン	スターシュートを発射します。押し続けることでため撃ち可。
Bボタン	ミサイルを発射します。Rボタンで連射状態になります。
Cボタン	巨大な花で敵をせん滅するボムを発射します。

STAGE4 社内

いよいよステージ4はリフトバソク社内へ。ステージ3で倒壊したはずの社屋だが、10階の食堂スペースにで行われている、特殊能力を持つOLたちの儀式によって内部は守られていた。まずは、この、けたたましいOLを倒すことから始めなければならない。なぜなら、ゲーム雑誌の編集部はその奥にあるからなのだが……。

「ザ・プ・レジャー」編集部。なるべく、お仕事の邪魔はしないようにしてあげましょう。倒すとやっぱり点が貰えるんですけど、ね。

STAGE5 会長室

鼓膜が破れるほどの雑音発生装置を搭載したOLの群れを倒したら、いよいよ本丸、20階の会長室へ。冒頭で、倒せるものなら倒してみなさいと言わんばかりに、アイテムが大量に降ってくる。ここで、いちばん自分が操作しやすい装備に切り換え、「まご」との戦いに挑もう。金塊やバラなどの多彩な攻撃に十分注意だ。

秘書の「永代清澄」と、「ルナミータ・アエーティシ」に囲まれ、中央にいるのがリフトバソク会長「まご・せいぎ」。全力で倒せ！

文具屋謹製「箱崎ネッ子本」プレゼント

「箱崎ネッ子の大冒険」、いかがでしたか？　今回の「サタマガソノCD」収録を記念して、文屋先生から特別に、ネッ子ワールドのすべてがわかる『箱崎ネッ子本』を10名様にプレゼント。普通の本屋さんでは絶対に手に入らないレアなアイテム。ネッ子フリークなら絶対入手しておきたい。「どーしても欲しい！」って人は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号と、箱崎ネッ子に対する思いを力強く明記のうえ、右のあて先まで。締切は2月6日、当日消印有効とします。なお当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。さ、早いとこポストに走った走った。

あて先
〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「ネッ子愛してる」係まで

読者投稿コーナー

LETTERS PARK

めざせ投稿KING!!

鬼は外！　福は内！

Weekly掲示板

長野オリンピックがもうすぐ開幕だけど、青森あたりで風が強くて聖火リレーの火が2～3回消えちゃったんだって。東京オリンピックの時は香港からの飛行機の中で聖火が消えちゃって、見張り役がこっそりつけ直したらしいしなあ。あの聖火って、じゃあ聖火じゃないの？ 不思議に思いつつ、今週もReady Go!

●日本代表の出場が決まったWカップってどれくらい大きいのでしょうか？ A・B・C・D・E・F・G……。デカすぎ。日本人もやっと巨乳になったんですね。

（北海道　RHフレンド）

マジで見たいわ、そんな巨乳。って突っ込めってか？ オリンピックといい、Wカップといいスポーツイベント盛りだくさんな98年なのだ。

●管理人さんと呼ぶのはややこしいので、今回からは「ちょちょりーな」さんと呼ばせていただきます。

（三重県　泉姫）

巨乳ネタの次はこれかい！ でも、実は結構気に入ってたりして……。もう好きなように呼んでくれ！

●L・Pに投稿すると、サタマガを買うのが楽しみになります。しかも、ドキドキします。おためしあれ。

（新潟県　目からビーム☆）

しかも、ドキドキの後に歓喜か地獄のどちらかが味わえます。おためしあれ。例えば次のお便り。

●妹から電話があった。「サタマガ買ったよ」「載ってたか？」「EVEの続編が出るよ」「載ってたのか？」「友達も買ってるって」「俺のネタは載ってたのか？」「……載ってなかった」
気を使いやがって……アリガトヨ。

（神奈川県　阿曽アキヒロ）

ここにも、数々の歓喜と地獄を味わった、投稿の勇者が（笑）。いい妹じゃん。麗しき兄妹愛って感じで。

●今パン屋でバイトしてます。たまに「食パンをスライスして」というお客さんがくるけど、私はスライス嫌いなの。だからみなさんパン屋に行っても「スライスして」なんていっちゃだめだぞぉ!! 心の中では「めんどくせぇんだよ。てめえでやれよ」なんて思ってるかもね。ところで管理人さんは初めてやったバイトって何か覚えていますか？
P.S.うそだよ。スライスはどんどん頼んでね。ものすげーヤだけど。

（岐阜県　神風 光）

私めの初バイトは、「キキとララ」のララちゃんになったことです。お子様達との記念撮影会でございました。それから私の数々の着ぐるみ人生の幕が開いたのでありました……（以下次号。ウソ）。

●昔、上司に「目つきが悪いから直せ」と言われた。どないせーちゅーんじゃ。

（愛知県　江ヶ滝ささ）

「今はいいけど」って欄外にあるけど、大変ね。会社の鬱憤をはらす「社会人コーナー」でも作るか？

●先日、母が僕のサターンソフトのパッケージを見て、一言「推奨年齢:全年齢ってどういう意味?」。まさかH系ゲームがあるとも言えず「みんなで楽しく遊んでねってことだよ。ははは（乾いた笑い）」とごまかした。こんなところでも肩身の狭いサターンユーザーを実感してしまった。

（大阪府　AGENT）

母の疑問、鋭い！ でも幅広いジャンル、というのもサターンのウリなのだから、みんな胸を張るように。肩身の狭いなんていっちゃイヤ～ン。

●母ちゃんは、今だにゲームが喋ることを不思議がる。

（北海道　グレートちゃぶ台）

母ネタ第2弾。これってうちの母親が電子レンジを使用している時に、柱の影に隠れて光が当たらないようにしていることと同じかな。とほほ。

●同ネタ多数だけど、「鈴木はい」さんは「う」さんですね。

（三重県 白水女臣）

そういう貴女は三重県の某女子中学生ですね。わかりやすくて結構。

●この前、黒いソニックが描かれているトラックを発見！ と思ったら、よく見ると「Felix the cat」と書いてあった。

（富山県　銀の貴公子）

Felixって確かにソニックに似ているかも。でも黒いソニック……。なんかクールな（クール宅急便じゃないよ）感じでかっちょいいな。

●最近になってちょっと変かなー、と気付いたんですけど、なんで俺は夜中にローリングソバットの練習をしてるんだろう？ しかも上達してるし。

（宮城県　KAZ丸）

それって、寝ている人に「4の字固め」をいかに早くかけられるか日々練習している、meと同じ？ 最近だいたい15秒くらいでかけられるようになりました。てへ。

さて、長野オリンピックですが、ヒマとお金があったら現地で見るつもり。原稿も向こうで書こうかなあ、なんてね。果たして現地から実況中継ができるのか？ 乞う！ご期待（ほぼ実現不可能）！

愛知県／ちくわ

無限コママンガももう4コマ目。そろそろ意外な展開を期待してます。

神奈川県／ムラッキー

2身合体でレベルアップ！ いや、これは合体事故か？……ゴメンなさい。

今週の何なんでチュウ!!

宮城県／KAZ丸

「業魔殿で混ざったちゃん」。みんなピカチュウ好きだなあ。ってアレ？

福島県／南斗ボム

ウチはサターン誌でチュウ（泣）。指名は無視！ KAZ丸と対決しなさい。

4コマ。

茨城県／夜崎七海

一般のニュースでも取り上げられていた話題なのだが。若人よ、もっと新聞読め。

東京都／かせきらいたぁ

よーし、ボクもしりとりやっちゃうぞ〜。それじゃあさっそく「大冒険!!」合掌。

愛知県／岡田

魚の正面顔って怖いよね。マンボウだって正面から見たら怖い。ロマンも何も…。

千葉県／石坂司

色んな意味で編集部内大ヒットな1枚。ステテコの代わりにしたら死刑とゆうこと。

LOVE²愛してるかい!?

夢を追う君へ
愛知県／緑色ランタン
〜in LUNAR SILVERSTAR STORY

夢というものは、頭上に浮かぶ風船に似ていると僕は思う。子供の時は誰もが夢を見る、例えそれがどんなに背伸びをしても手を伸ばしても届かない夢だとしても、いつか大人になった時にはその夢に手が届いていると信じているから。しかし、人は大人になた時には夢を見ることをやめてしまう。大きくなった自分が、まだ夢に手が届かないことを知ってしまうのが怖いから。みんな夢を諦めて大人になる。悔しいけど、残念だけど、みんなそうしてきた。けどアレス、君は違う。君はみんなが「できるはずがない」って笑っても、決してあきらめずに夢を追い続けた。そして、夢を叶えた。その心が、その勇気が、僕の中の小さな勇気を奮い立たせる。夢を追う力を与えてくれる。確かに僕は、夢を追うには少し大人になりすぎたのかもしれないけど、もう諦めはしない。僕は、君に夢を追うための勇気を分けてもらったのだから。

一題材が古いとか関係ないよ。要は気持ち!! だもん。ポイント進呈！

DEAR南雲靖士サマ
三重県／泉姫・南雲パートナーズ代表
〜in セガエンタープライゼス

ああ〜もう好き好き×100!! その一生懸命働く姿！ そのさわやかな笑顔！ あ〜もう泉姫は倒れそうです。年齢差なんて気にしない！（私は13歳）デジタルサーカスで竹崎サンも、私を南雲靖士花嫁候補と認めてくれたし。私、待ってるから……。南雲サンが、いつの日か向かえにきてくれるのを……。

一「向かえる」って何だー。君にとって大切なハズの字を間違っちゃイカン。勉強しながら待ちましょう。

電脳買物少年・少女

☆今年もダッフルコートが流行（ホントか？）と聞いたので買いに行った。途中、ゲームショップに寄ったら「新作ソフト半額セール」をしていた！ チャンスと思い、6本もソフトを買った。満足して家に帰った。なんか忘れてるような気がするな。まあいいか。　（鳥取県　魔神がZ）

☆お金がなく、バイトに忙しい時はしたくてたまらなかったRPGも、ちょっとリッチになったからと言って一度に6本も買えばイヤになるもんですね。　（大阪府　GUY神）

教訓：ゲーマーが一度にまとめ買いするリミット本数は6本である。

☆メガCD時代からのルナファンであるオイラ。経済的理由でSS版は買えなかった。MPEG版が出ると知り、ひゃっほうと喜んだのも束の間……ムービーカードを持ってませんでした。でも希望を持ち、買いました。いつかプレイできる日を夢見て、発売日に。すると、ゲームショップのにーちゃんの言うことにゃ、現在ツインオペレーターの中古があるという。迷わず購入！ ああアステア様、ルシリス様（略）そしてトップボーイ○崎店のにーちゃん、ありがとう！ 世の中悪いことばかりじゃないです。でもマニュアルがついておらず、他の使い方がわからん……。フッ、今日はフォトCDの使い方で勘弁してやるぜ！　（山梨県　帝王ソダン）

教訓：早くユーザーを探しましょう。

☆50円が12万8千円に化けました。というのも懸賞で浄水機が当選したからです。でも工事費で2万取られました。何か得したような、損したような……。（神奈川県　小宮重喜）

教訓：アンタだまされてるよ。

どきどき♡懺悔室

ハァ〜イ、今日も元気に懺悔しましょっ！ ……って、ちょっぴり変な日本語だけど気にせずレッツゴー♥

☆もう1年位前のことなんですが、僕はVF3マキシマムバトルに出場し、エリア大会まで行ったんです。が、その店舗予選の時の出場者が2人しかおらず、1回勝っただけで予選を突破してしまいました。こんな僕は許されるんでしょうか？ ちなみに20歳以上も2人、女性の方は1人もいませんでした。　（千葉県　GET）

運も実力のうちって言うし、それはそれでオッケーよ。どうしても気になるなら、次回に向けて周りのお友達にバリバリVFを勧めちゃおう。

☆音楽室の机に、でっかくナデシコのルリを描いたのは私です。ここなら誰が描いたかわからないでしょ。だって、教室の自分の机に描いたら周りの人が誰も「ナデシコ」知らなくて変態扱いされたんだもん。これだから進学校はイヤなんだ〜。

（静岡県　天然水）

進学校って勉強にも何ごとにも熱心な人が多い→何かにハマると根が深い→オタク化率高い、とゆー話も聞かないでもない。自分が朱となって、周りを赤く染めちゃえばオッケー♥

☆バーガーショップでグランディアを拾って今頃楽しんでいる方、私がそれを落とさなければ貴方が悪魔に魂を売ることもなかった。本当にごめんなさい。あなたに神のご加護がありますように。

（神奈川県　キリストアキヒロ）

んーもう、素直に悔しいって言いなさいよ（笑）かわいくないんだから。

☆泉姫さん！ すみません!! 少し前まで「イズミヒ」って読んでました……。たしかに「センヒメ」の方が読みやすいよなあ……。色々な雑誌に投稿してるようで、まあ、頑張って!!　（福岡県　ジョウショウ）

私はイズミ・ヒメで入力してるワ。

☆俺の誕生日に、真宮寺さくらのコスプレをして母を泣かせた。

（兵庫県　ワイバーン）

似合いすぎて感動の涙だったり…。

こ・ん・な・のいやだぁ〜!!

今回は自由課題特集だよーん。前のお題「こんなサタマガはイヤ！」は次回発表。ところで最近、以前載ったネタに対する続編モノ（本人・他人問わず）が多い。それだけこのコーナーが皆様に定着しているのならば、こんなにうれしいことはナイツ♥……なんでもない。じゃ、行くよ！

◆続・こんな動機で就職先を選ぶ人はイヤだ！
→北海道に住みたくてZOOMを選ぶ人
→格闘技が好きだからSNKを選ぶ人
→ツクールシリーズを作りたくてアスキーを選ぶ人
→チョー兄貴が好きだからメサイヤを選ぶ人
→歴史の成績が良かったから光栄を選ぶ人
→乳揺れの技術に感動してテクモを選ぶ人
→セガに蹴られたからってバンダイを選ぶ人
（北海道　あんたっちゃぶル）

兄貴はなぁ。マジありそう。嘘。

◆こんな「D食」シリーズはイヤだ！
→ムーミン谷が舞台となる「ミィの食卓」
→ドンブリ島が舞台となる「Beeの食卓」
→スーパーリアル麻雀のキャラ達が登場する「Pの食卓」
→実はスタン・ハンセンが主人公の「ウィー！の食卓」
（新潟県　上野哲央）

浅香唯がお出迎えの「Cの食卓」なぁーんて、若い奴は知らんがね……。

◆こんなユーザーいやだ！
→サターンの広告を見る（せがた三四郎のあれ）
→「セガサターン、白？」
→初期のやつはダメ？
→HIもVもダメ？
→高かったのに……。
→しかたがないので白ペンキで塗る
→あっけなく故障
→白サターンを買うはめになる
→サターン売れ行き倍増
→やっぱいいやつ
（福岡県　神堂和巳）

たしかに白いの背負ってるしねぇ。この原理でいくと今度からは「セガタ三九郎」ってゴロ悪いから却下。

◆↑↑↓↓←→←→BA……コナミコマンド……。
（兵庫県　余田正行）

そういえばコマンド系ネタ来たの初めてかも。やったもん勝ちってことで以降禁止。（おもしろければイイけど）

◆こんな競馬SLGはイヤだ！
→主人公が実況担当
→主人公が馬券売る人
→主人公が観客
→主人公が馬並み
（宮城県　KAZ丸）

いいじゃん馬並み。目指せ馬並み（無理）。ロマンだブラボー馬並み!!

◆こんな講習会はイヤだ！
→カイルの「催眠術講座」
→クリスの「やさしい48手」
→マコトの「子悪魔入門」
→シェリルの「私、脱皮します」
→マルチナの「鉄郎、999に乗りなさい！」
→ゲーツの「まる子、おじいちゃんだよ」
→アルバートの「マックじゃないよ」
→シルビアの「飛行機の壊し方」
→ティーナの「フラフープの回し方」
→レイコの「マルチナ！お前もか」
（神奈川県　阿曽アキヒロ）

本当に「やさしい」48手なんてあるのか〜？　などと憂いたツッコミはさておき、次回のお題は「こんな○○の続編はイヤだ！」まだ見ぬあの名作・迷作達の続編を考えてみよう！　タイトルのパクリだけでも可。内容あればなお良し。2月20日には着くように、バリバリ送ろう!!

すごいよ!! セガタさん

福島県／Go.

いつも奇特な絵ばかり送ってくるから、何だか新鮮だよ。うむ。

新潟県／目からビーム☆

某電脳戦機も真っ青（笑）の本体。あのパットも超！　頑丈そうです。

東かんなの男子禁制？ 放課後くらぶ♡

バレンタインシーズンだ!!　フレームもラブラブ仕様でお届けしちゃう東かんなです。いや〜バレンタインって、パチンコ屋で女性優遇イベントとかあってオイシイんだよね〜って、結局パチンコかい!!　余り玉で義理チョコ確保で一石二鳥♥ではお手紙紹介です。

☆夏の話だけど、プールで泳いでたら息が苦しくなった。そしたら、ふとナイツの曲が流れてきた。かなりビビったんで死なずに済んだ。でも、なんでナイツかは未だ謎。
（熊本県　マチャ彦）

無事で何よりですが、そこでナイツってのが骨の髄までゲーマーって感じでイカス！

☆コンタックメディエードのCMっていいですよね。私も熱出してあんな風に看病して欲しいにゃ〜。でも私って、風邪ひくと大体下痢とか吐き気が伴うんですよ。ラブラブどころか「帰って!!」って感じ……。特に去年のアレは（以下略）
（岩手県　沖田へばる）

そういえば去年、大風邪で大変な思いしたんだよね。私は別の風邪薬をCM出演者のS君に飲ませて貰いたい（笑）

☆もう末期です。レオナルドディカプリオがリオンに見えます。ブラピもリオンに見えます。ウフフン♥かんなちゃんは外人好きですか？
（富山県　上本メツヲ）

嫌いじゃないけど、キミほど好きじゃないさ（笑）やっぱウタマ……じゃ、またさ来週!!

愛知県／山崎真樹

お茶よけタイム（……）がメチャ難しいけどグーよ。妖精さん好き好き。

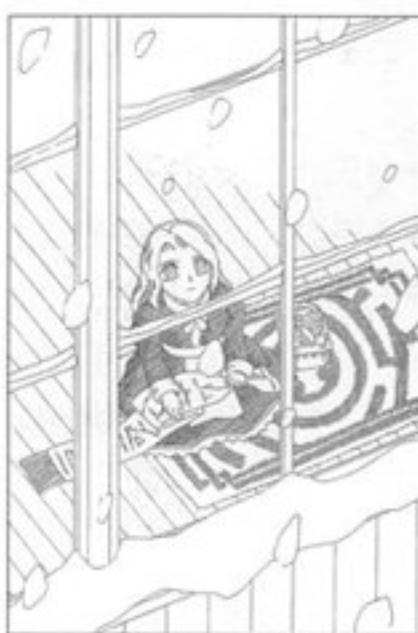
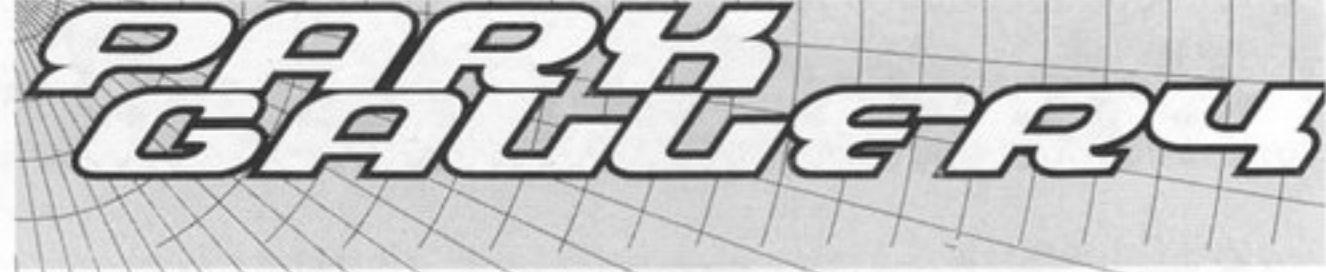
LovE♥ for you…

まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行のコーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板／日常的なふとした出来事を●PARK GALLERY／イラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室／悔い改めたくなったらこちらへ●電脳買物少年少女／ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA／漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラやゲームに対する熱い思いを込めて●墨汁の叫び／筆で愛するキャラを表現●こんなのいやだぁ〜／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／サターンをとりまくさまざまな環境について●ゲーマの知恵／知ってるだけで、役に立つ？生活の知恵●心のともだち／ハートを熱く揺さぶったゲームを紹介してね●うわさは本当!?／ゲームにまつわる噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします！●東かんなの男子禁制放課後クラブ／女の子だけの投稿コーナーだよ●上記コーナーのほかにも随時新コーナー案募集中!!!　みんなで作る読者ページです。いいアイデアは即採用！　ハガキ送ってちょ!!

PARK GALLERY4

奈良県／かうかう
裏のコメントを見るとクーラーの話が……。これは去年の夏前のハガキだったのか。昔のハガキが載るのっていやかな？ 懲りずにまた送ってね。

大阪府／ANNE松本
うーん……難しいな。それじゃ中央のライトの部分から波動砲でも出しますか？ ついでだからワープもしちゃいましょう。

福岡県／春日るりと
編集部内でめちゃイケと言う人と、ひく人と2通りいることが判明。年齢層が高い方がウケているとはこれいかに。

茨城県／通勤快速
シルミラに吸いつくされちゃいました？ 私はようやくソフトを手にいれました。寝られぬ夜が続きそう……。

大阪府／魚春のるん
とうとうPSの方でバイオハザード2が出ますねー。SSにも早く移植されることを望みます。怖いけど好きなんだな。

新潟県／浅葉 望
ぜんぜん古くなんかないですよ。某雑誌でマンガ連載中だしね。ウォーロックもいいけどシャドウマスターなんかもかっこいいよね。

愛知県／ユウ
これはめずらしいキャットザリッパーのイラスト。裏面のコメントを見る限り推理小説お好きですか？ 発売からだいぶたつのに読者レースにランクインしてないソフトの一つなんだな。

次回テーマは…
AZEL-パンツァードラグーンRPG-

山形県／つちのこ太郎
かわいい女の子がたくさん出ているのに、投稿ハガキが少ないのがドラゴンマスターシルク。新しいキャラも増えることだし、もっとプッシュのハガキ待ってるよ。

大分県／加賀さくら
今ごろはマリーにどっぷりつかってることと思いますが……ってやってなかったらどうしよう。時間たっちゃったけど幸せになってくれたでしょうか？

今週の一番！←

埼玉県／いちのに
ハイレグよろしくサターン娘登場！カラーだったら白のスーツにグレーのタイツかな。今年もバンバンいいソフトを出してほしいよね。

東京都／スティーブン
いやぁ、大人の男の匂いがするぅ。こういう人のためだったらたとえ悪魔の中、精霊の中ってカンジぃー。もう一度ソウルハッカーズの特集組もうかな、なんてね。

·INFORMATION·

◆投稿のきまり◆
●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。(文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。) スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。
●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。
●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆
ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします！ 現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキもヨロシクネ!!

島根県／ゴンザレス

※イラストのポイントは、埼玉県／いちのにに2ポイント、大阪府／ANNE松本と大分県／加賀さくらにそれぞれ1ポイント。

SEGASATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス

「ファルコムクラシックス」の中から「ザナドゥ」の前半を徹底攻略！ Vol.24

ファルコムクラシックス（ザナドゥ編）

●日本ビクター／日本ファルコム●発売中（'97年11月6日発売）●5,800円（通常版）／6,800円（限定版）●RPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

地下世界への入口（ケーブ）をくぐるまでの準備が重要!!

今号では地下3階までを攻略

『ザナドゥ』のサターンモードはゲーム難易度を低くしたとはいっても、まだまだ難しいことに変わりはない。そこで今号では、最初のクラウンを入手できる地下3階までを攻略していく。ちなみに本攻略はサターンモード用のものなので、お間違えのないように。

究極の攻略は、地下世界に入る前から始まる。まず王からもらったお金を使い、キャラの各能力を鍛えるのだが、これが意外に大きな影響を及ぼすので注意が必要。アイテムなどを安く購入するためCHRを100まで上げ、残ったお金で戦闘において最も重要なAGLを上げるのがよい。お金を使いきったら謎のアイテムショップを目指す。ショップへは、最初の階段下の縦穴を降りる際に、方向ボタンの右を押しっぱなしにしておけば難なく行ける。ショップに入ったら10個のスペクタクルズとレッドポーションを売り、ブラックオニキスを8個、デーモンズリングをひとつ、そしてマントルをひとつ買う。残りひとつ、何を買うかは好みの問題だが、フードの節約、時間の短縮を考えればマントルを買うのが妥当だろう。これで準備はすべて整った。さあ地下迷宮へ旅立とう!!

名前を入力するとお金と最低限の装備がもらえる。

アイテムの値段に影響を与えるパラメータCHR。

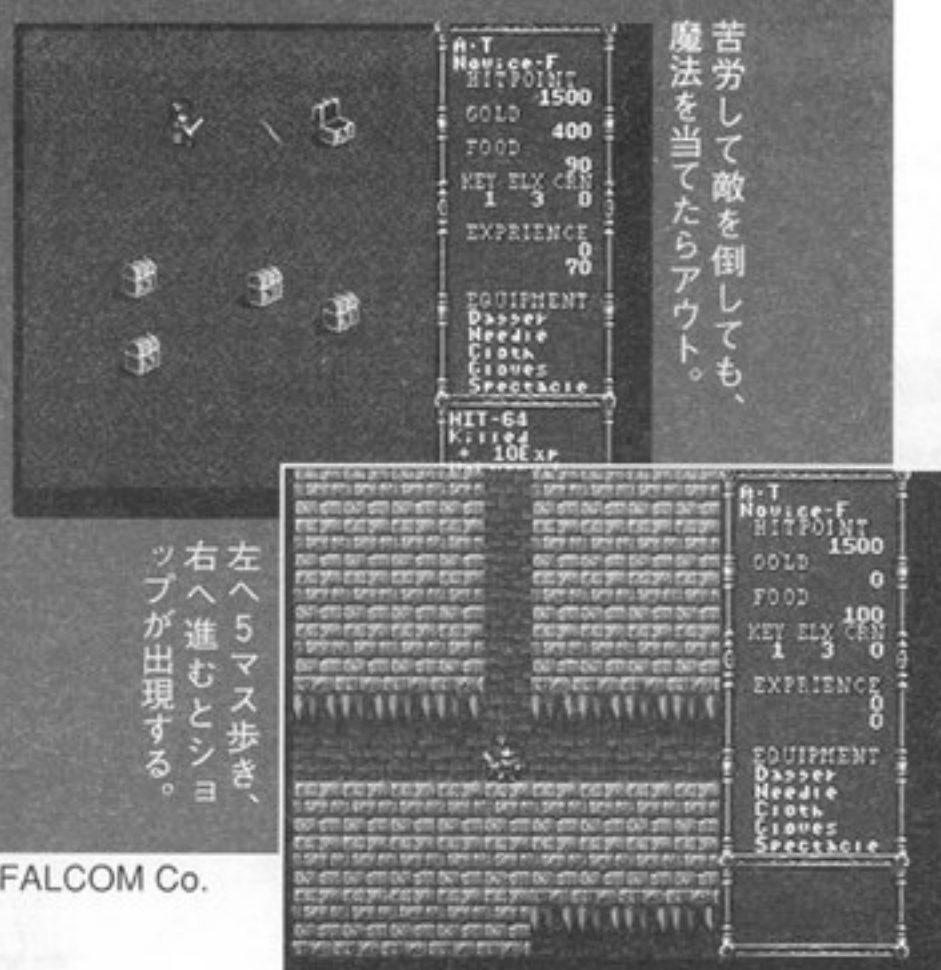
謎のアイテムショップ

最初の階段を下りてすぐ右の通路にあるアイテムショップ。道具の売り買いができるのはこの店だけ。

サターンモードとオリジナルモードの違い

まずオリジナルモードがサターンモードと違う点は、初期能力値がすべて0であることだ。これにより自由なキャラづくりができる反面、もらえるお金を加味しても能力はかなり劣る。そしてアイテムショップの位置も違う。最初の縦穴を降りた地点が右の写真なので、これを参考に探そう。

戦闘中に最も苦しいのが、魔法を当てるとアイテムや宝箱が壊れること。そのほか「テレポートが使えない」、「マップが見られない」、「ゲームのセーブにお金がかかり、お金がないとカルマが増える」など、オリジナルモードは超過酷な世界なのだ。

苦労して敵を倒しても、魔法を当てたらアウト。

左へ5マス歩き、右へ進むとショップが出現する。

勇者よ、
決しておごることなかれ！
汝が弱きときには、弱き身を持って
未来の鍵に希望をつなぐが良い。

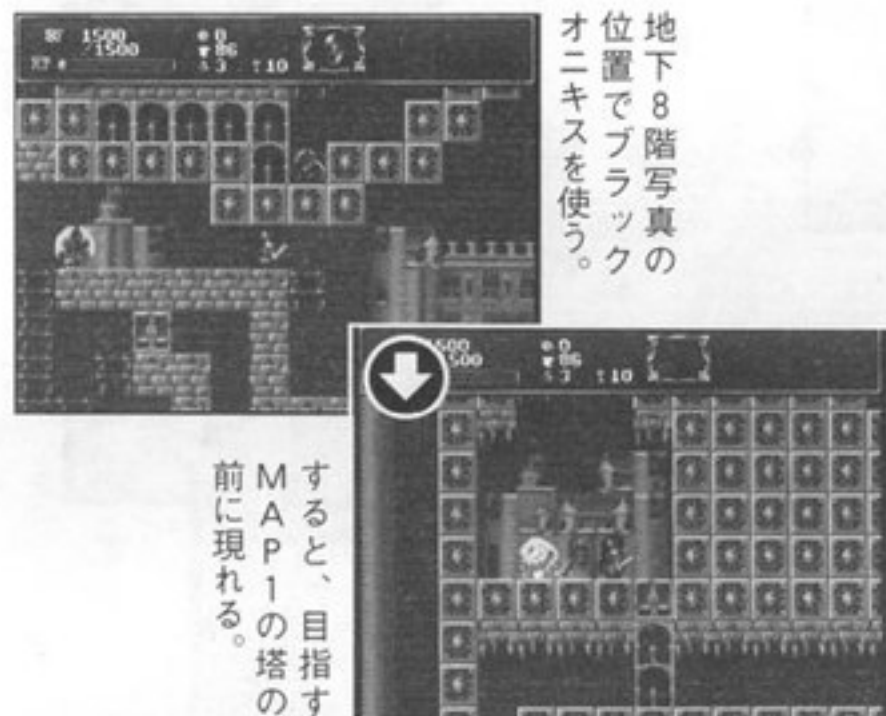
さあ地下迷宮へ

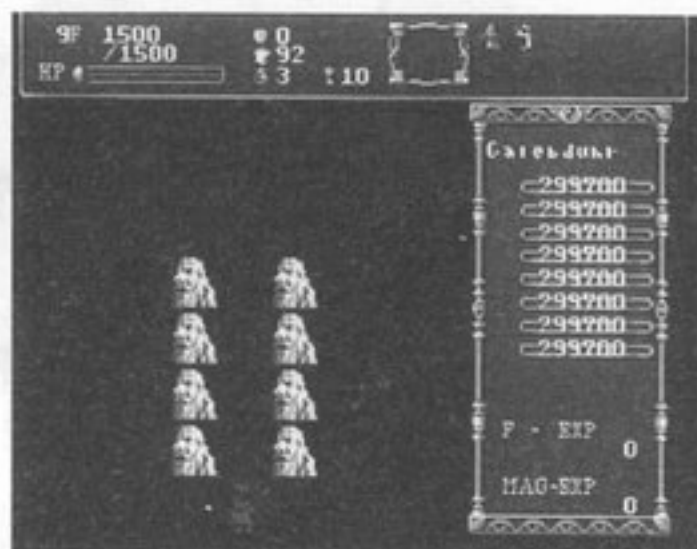
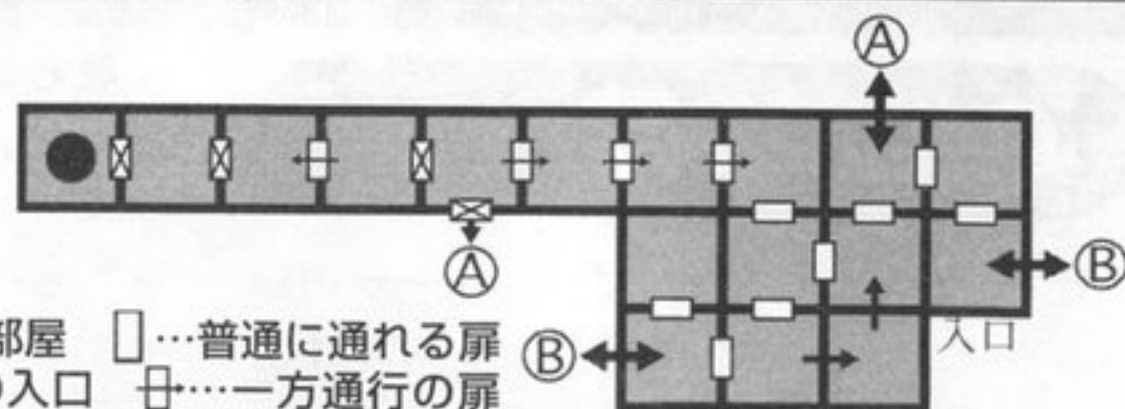
いきなり地下9階へ行き、強力な装備アイテムをGET

無敵アイテムでス～イスイ

スタートしたらすぐにブラックオニキスを使い、強力な装備アイテムが眠る地下9階の塔を目指す。途中の地下8階は自由に動き回れるので、ここで位置を合わせるのがよい。もちろん塔に入るまでは敵からひたすら逃げること。またここでセーブしておくとよいだろう。塔に入ったらすぐにデーモンズリングとマントルを使う。これで自由に探索ができるので、ボス以外の敵がいる部屋でアイテムをかき集めよう。入手できる装備アイテムは武器がひとつ、鎧がふたつ、盾がふたつ。いずれも強力なものばかりだ。

地下8階写真の位置でブラックオニキスを使う。

すると、目指すMAP1の塔の前に現れる。

地下9階 MAP1

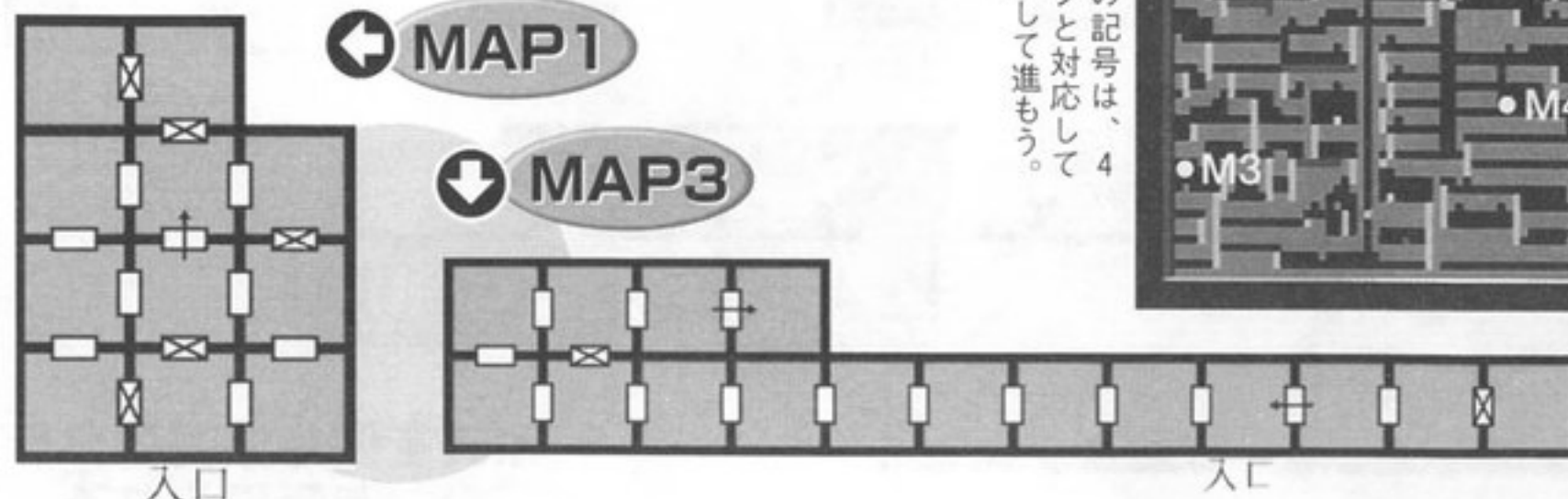
マップ記号 ●…ボスキャラのいる部屋 ▯…普通に通れる扉 ⊠…カギのかかった扉 入口…塔の入口 ⊞…一方通行の扉 ↔…ワープ。ワープ先はアルファベットで対応している

塔に入ったらすぐにデーモンズリングとマントルを使おう。時間制限がないのは戦闘時のみ。敵のいない部屋からは瞬時に出ること!!

武器の経験値を上げよう

ムラサメブレードは、その攻撃力の高さから弱い敵を一撃で殺してしまうため、経験値を上げづらい。そこでこれだけはこの武器を入手した地下9階の塔で経験値を稼いでおきたい。敵は、殺さなければ部屋を出るとHPが回復するので、根気さえあれば簡単に上がる。101まで上げたあとはマジックグローブに頼ろう。

強力な武器も、経験値が低くては威力が半減。

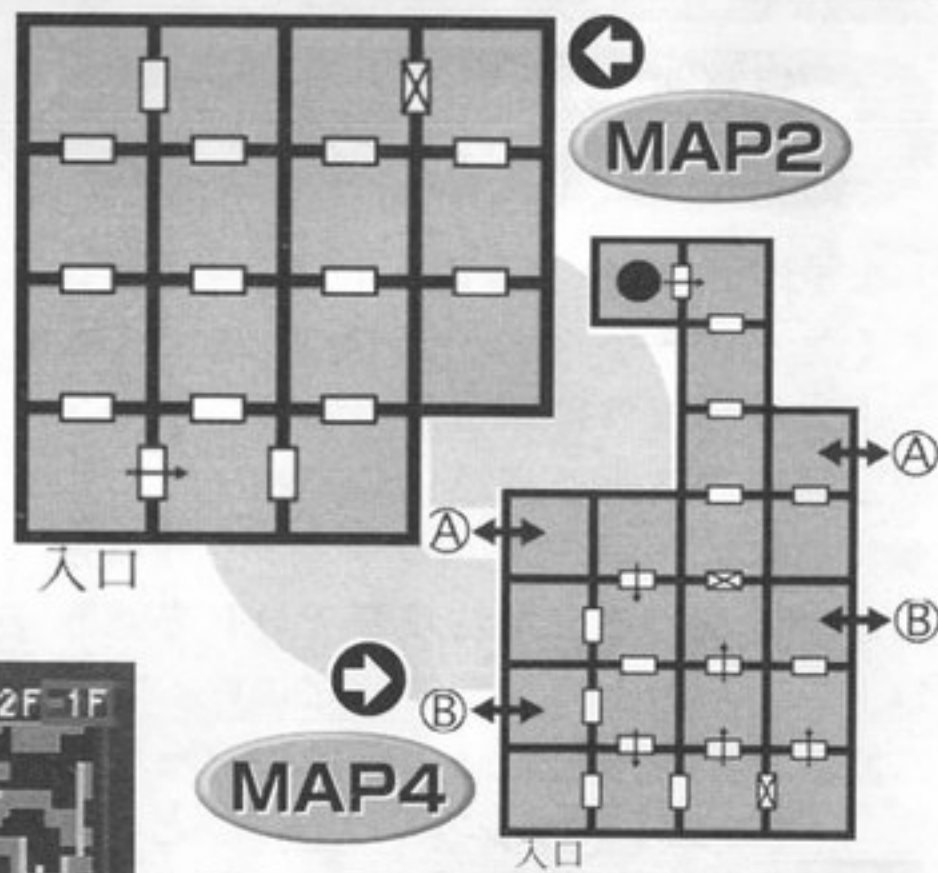
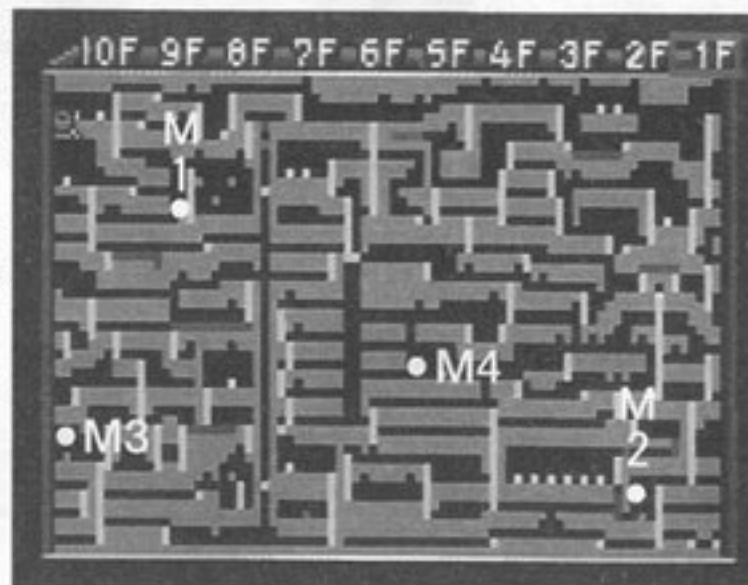
テレポートを使い地下1階へもどり、再び冒険を開始

●地下1階

地下9階でムラサメブレードの経験値を上げたら塔を出て、テレポートを使い地下1階へ戻る。すでに+2リングメイル、Lv5－Lシールドと強力な防具があるので、この階の敵は怖くない。HPと食料の残量に注意して手当たり次第敵と戦おう。敵と戦う際はまず正面にいる敵を倒す。そして倒したあとに残った宝箱を盾にし、1対1で戦うとよい。最後のボスだが、上方から頭を狙えば楽勝だ。

お金の使い方が大事

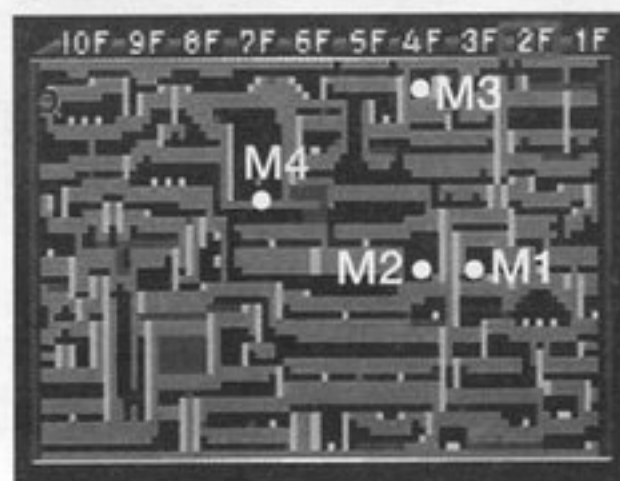
地下1階に戻ったら、地下9階マップ1で入手したLv5－Sシールドとリフレックスを売る。そしてそのお金で何を買うかが重要。装備アイテムは充実しているので、単体魔法のティルトがよい。カギと食料は少しずつ補充、地下1階攻略後レベルアップ前には大量に補充だ！

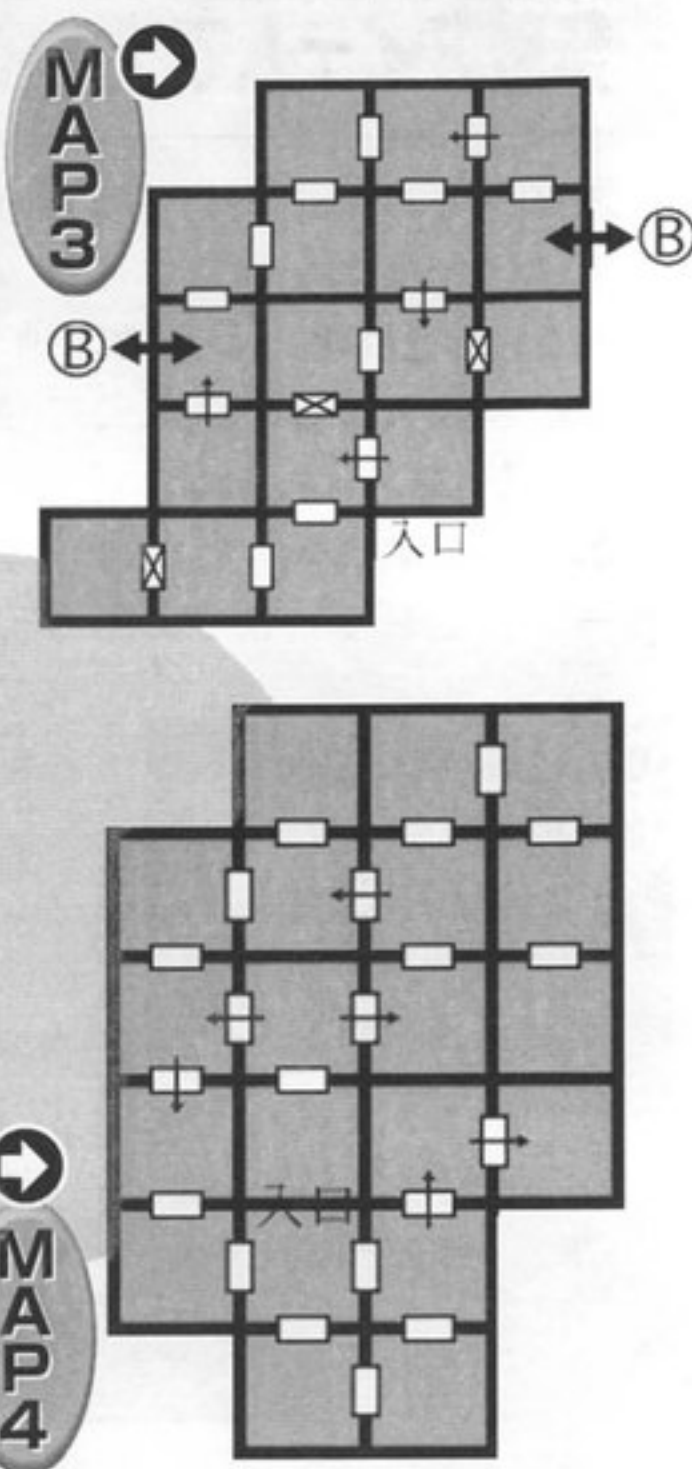
全体マップ上の記号は、4つの塔のマップと対応している。よく確認して進もう。

MAP1 MAP2 MAP3 MAP4 入口

巨大なボスが立ちはだかる!!

ワープゾーンを使いこなすことが地下2階攻略への近道

●地下2階

地下2階へ通じるケーブは、キャラのレベルが上がれば自然に開く。レベルは次の階へ行くときに、戦士と魔法ひとつずつ上げるのがよい。もちろん、その前に食料とカギを大量に購入しておくことが必要だ。そして地下1階下方にあるケーブをくぐる。地下1階を完全攻略していれば、地下2階の敵も難なく倒せるはず。どんどん敵と戦っていこう。注意が必要なのがワープゾーン。この階のあちこちにあるので、全体マップで位置を確認しながら進まないと迷子になる。ちなみにマップ4の塔とその右の空間へは、地下1階の特定のケーブからしか行けない。

ワープで飛ばされたら、すぐに全体マップで位置を確認するくせをつけよう。

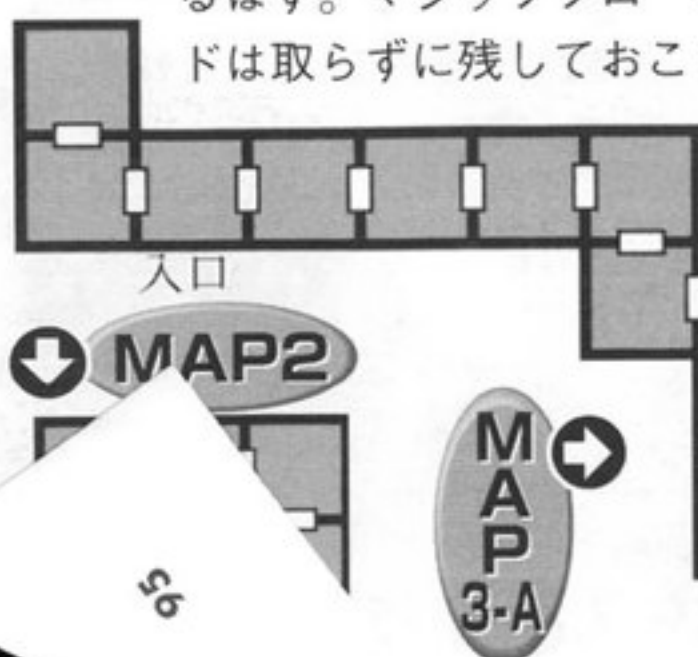
ケーブの助言

ケーブを通過する際、ゲームを進めていく上でとても重要なヒントが得られる。これから向かう階でのこと、全階に共通することなどさまざまだ。

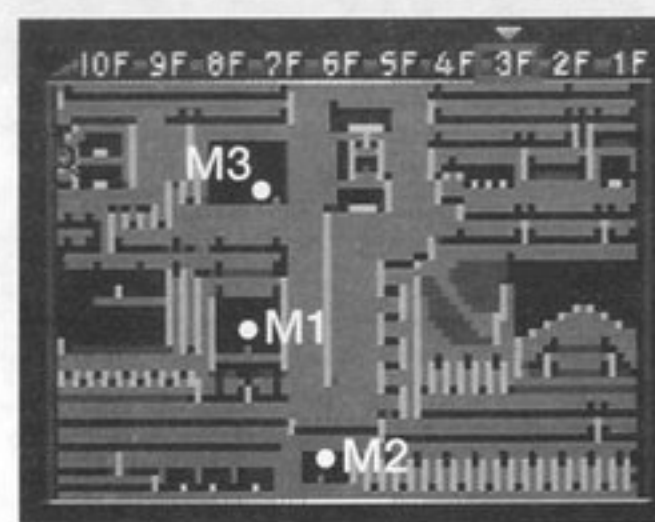
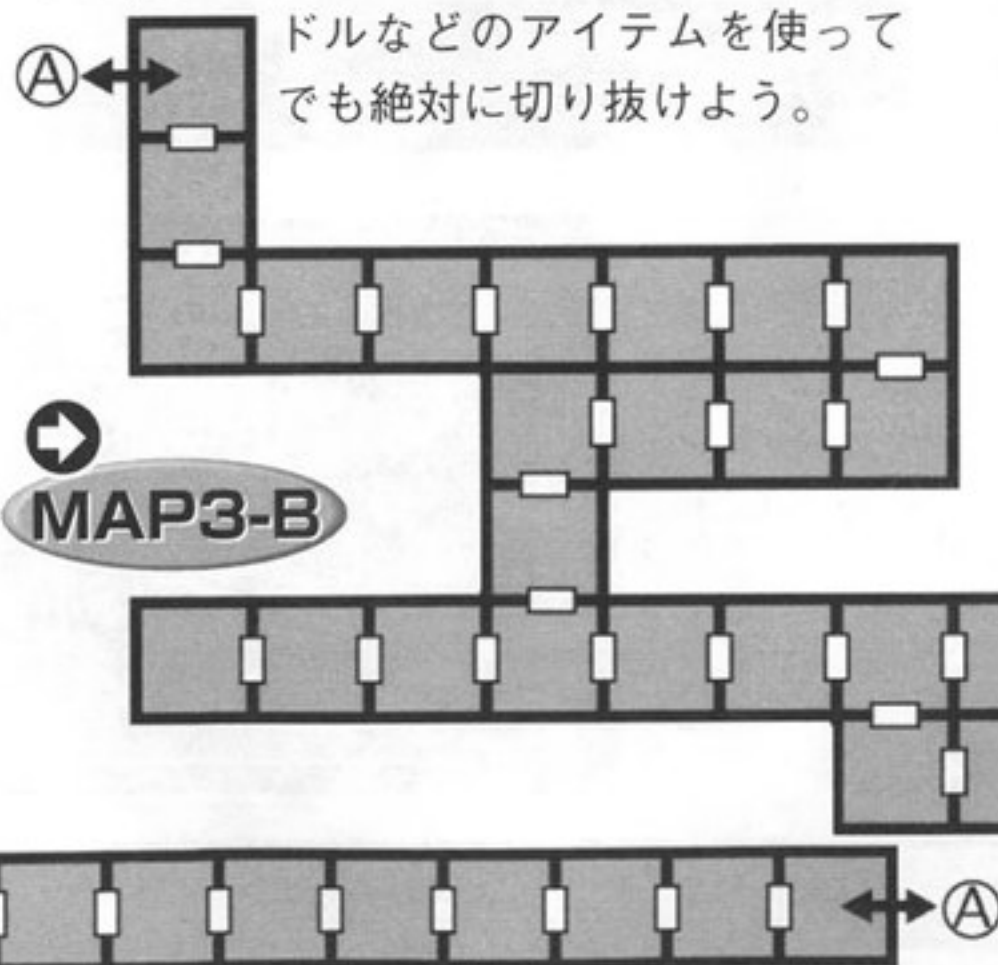
絶対に見逃さないように注意したい。

MAP1　MAP2　MAP3　MAP4　入口

最初のクラウンを守るボス Kraken Giant はやはり手強い

●地下3階

まず地下2階のワープゾーンに見え隠れするケーブをくぐり地下3階へ行く。これで中央部分以外には行けるので、ケーブや回復できる店を拠点にして戦っていこう。マップ3には最初のクラウンを守る強力なボスがいる。魔法攻撃でHPを減らし上方から頭上へ攻撃するとよい。すでに武器と魔法の経験値は最大になっているはず。マジックグローブとロッドは取らずに残しておこう。

カルマモンスターに気をつけろ

カルマモンスター（この階はユイナルのみ）を倒してはいけない。武器をナイフにして慎重に進むか、アワーグラスやキャンドルなどのアイテムを使ってでも絶対に切り抜けよう。

入り組んだ場所が多く、画面で見えていても容易に行けないところがある。また違うケーブから来ないと行けない場所もある。

MAP1　MAP2　MAP3-A　MAP3-B　入口

ボスを倒し最初のクラウンを手に入れる

Hyper Column FREE TALK GALLERY

最後の訪問地、ロサンゼルス Vol. 10

黒川文雄。1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM 2研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

今週はアメリカ研修旅行のレポート最終回だ。最後の訪問地はロサンゼルス。到着したその足で映画スタジオを利用したテーマパーク「ユニバーサルスタジオ」の訪問だ。過去2回来ているが、今回はVIPツアーであり、いやがおうにも期待は高まる。VIPツアーは通常料金の3倍で、アメリカの地元のヒトはめったに利用しないと聞く。このVIPツアーのメリットは待ち時間なしでアトラクションを楽しめるもの。また、トラムバスツアーでは一番オイシイところにバスが止まってくれるという特典付き。話題の新アトラクション「ジュラシックパーク・ザ・ライド」にもすぐに乗れたのだが、なかなかの迫力とスリルがあり、ジェットコースター好きにはたまらない。また「ウォーターワールド」のショーはスケールがすごくてビビるぞ。なお今回は他に企業訪問もあり、自社で映像を作成し、シミュレーションライドものを制作している「アイワークス社」を訪問した。ここのウリはトラックの荷台部分を改良した可動式のシミュレーターマシンで、アメリカはもとよりアジア地区とも大きな取り引きをしているという。原理はセガの「AS-1」とほぼ同じ。ただしストーリー性をもっと重視しており、映像も長い。この会社は、360度シアターでアメリカの地域振興にも一役買っているそうだ。

今回のフジテレビツアーのすごいところは、通常のツアーでは見ることのできないものをたくさん見れたことだった。NYではヤンキースタジアムのグランドからダッグアウト、果てはロッカールームまで。マジソンスクウェアガーデンではNBAの開幕試合、ベガスでは多くのアミューズメントホテルとショービジネス。ロスではアメリカを代表するアミューズメント施設とそれらの制作現場の数々……。ゲーム業界に生きる自分としては多くの実りのあるツアーだった。だが、一方で、アメリカでは夜、外出することが自由にならない……のも痛感した。ロスのダウンタウンなどは1ブロック離れただけでホームレスが「バイオハザード」状態でワラワラと襲いかかってくるのだ。日本からは想像できないコワさだ。

そんな楽しくもハードスケジュールなツアーに参加できたことを光栄に思うとともにスタッフのみなさんに感謝させていただきたい。

Information 1月12日の新聞を見て驚いた。セガの社長が中山社長から入交社長に交代。新聞によるとサターン事業の不振、バンダイとの合併の失敗、AMビジネスの不振などの責任をとってのこととか。それとCSK大川会長と中山社長の経営方針の食い違いもあるらしい。中山社長の良いところ悪いところを踏まえての登板を期待しています。

池袋サラのバーチャクラッシュ Vol. 45

吉嶺豊彦。32歳。ゲームプログラマー&ディレクター&ネットワーク管理者。アップル社のマックのおかげで新年早々ファイルサーバーが飛んだために、より一層マックが嫌いになる。あ、また懲りずに格闘ゲーム作ってます。内容はそのうち。

ついに発表になったというか、やっぱ次はこれだよなって感じの「ファイティングバイパー2」。都内某所のロケテストにも行ってきました。

情報があまり出回らなかったのか、ロケテストのプレイヤーは少な目。まぁ俺が行ったのが初日だったせいもあるだろうけどね。

とりあえず見た目のインパクトとコスチュームの派手さはさすがバイパーズといったところか。というより、さらにパワーアップしている感じがする。ことコスチュームに関しては、あそこまでいってしまうと前作のプレイヤーがどこまでついてくるか、ちと心配。ま、俺は好きだけどね、怪しいから（笑）。

とかく、今年は数多くの格闘ゲームがリリースされるらしいが、バイパーズはマヂで期待している（っていうかこれだけ）んで、早く発売してください。

★

雪、降ったねぇ。いやホント。北の地方の人は慣れてるかもしれないけど、こっちはマヂで大パニック。たかだか積雪20cmぐらいで、電車は止まるわ、道路のあちこちで車は横向いてるわの大騒ぎ。会社から家まで地下鉄で帰れるからと余裕こいて会社を出たら、駅5つで1時間以上もかかりやがった。結局家に着いたのは会社を出てから2時間後。いやはや、参りました。

★

バーチャやってませんな、最近。どうなんでしょうねぇバーチャ。某ファミコン情報誌（笑）のページも終わってしまいましたし、時代は終わったということになるんでしょうか。楽しければ俺はいいんだけどね。仕事も忙しくなってきたし。う〜ん。

今週の裕クン

なんつーか、最近になってやっと自分でご飯食べれるようになりました。これだけでもかなり楽（笑）。そうそう、こないだの大雪の翌日、雪の中にズボっと足つっこんで固まってました。悲壮感漂う目で俺に助けを求める彼の姿はマヂ笑えます。

Information まずはお詫びから。2月8日に予定されていたセガワールド野田の百人組み手は先方さんの都合により中止となりました。楽しみにしていた方ごめんなさい。1月25日（日）に山梨県韮崎市にあるアミューズメントファン（TEL0551-23-3258）で行われるイベントは予定通り。メンバーは俺、新宿ジャッキー、ブンブン丸です。

ついにミアマ会長が登場、彼の前で弓八幡の真の姿が明らかに!!

蒼穹紅蓮隊

——そうきゅうぐれんたい——

第十九話 「清算されるべきツケ」

8ing RAIZING

原案=ライジング
作=石田祐一

前回までの解説

西暦二千五十六年九月十八日、尽星本社は所属不明機"黒瞥"によって襲撃を受ける。ことの真相は"弓八幡"にあるとの情報を得たヤシダは、調査部に弓八幡なる機体の調査を秘密裏に依頼。矢先、テロ組織によりミアマ社長らが拘束されるも、弓八幡の協力(?)により、救出に成功。そして調査部のブレントは、弓八幡の製作者が元尽星所属の技術者タルシマであることを掴む。突如、尽星所有の採掘施設『天源』が破壊さるとの情報を受け、クニムラは現場に急行。八福所属機"秋嵩"を相手に苦戦を強いられるが、またも弓八幡の一方的な協力を得ることにより撃破に成功する。そして、会長が留守の間に会社の方針を無視していた社長の前に、会長が姿を見せた。

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称である。自衛部隊となっているが、危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。

この物語は、その「蒼穹紅蓮隊」に所属する3名のパイロット、八指多薫、朏良太、国村リカと、それをとりまく人々が織り成すSFドラマである。

壱

こんな間近に会長と接するのは、ヤシダにとっても初めてのことだった。

御天第六郎。尽星の創始者。経営の——そして合理化の天才といわれた男である。

「ＪＤＦの隊長と、例の調査部員か」

その野太い声と対象を射抜くような瞳の迫力に、これでも八十六歳の老人かとヤシダは呆れた。ブレントは条件反射のように直立不動の姿勢をとった。だが会長が二人に興味を示したのは一瞬だけで、すぐにふいと視線を外すと硬直している社長の前に立った。

「シノブを責めるなよ。自分で撒いた種だ」

その一言で、社長は全てを理解したようだった。ちらとシノブを見る。シノブは会長を見つめている。背もたれに体を預け、社長は自嘲めいた笑みを浮かべた。

「全てお見通しというわけか。なぜ弓八幡の開発を止めなかった？　黙認していたくせに、なぜ今になって急にでてきた？」

「黙認していたのは、お前に期待していたからだ。もっとも、期待外れだったわけだが。それが最後の質問の答えだ」

期待外れと聞いた瞬間、社長の顔が真紅に染まった。肘掛けに指が食い込む。だが社長は驚異的なまでの自制心を奮い起こし、じょじょに表情を消していった。

居たたまれない沈黙の後、「だが……」と会長が言葉をついだ。

「お前のだした結果については評価してやろう。商用戦闘機計画は確かにお前の行き過ぎではあった。しかし弓八幡は評価してやる。尽星から売りだすわけにはいかないが、そのための別会社を創っても良いかもしれん。開発にかかった金を取り戻すためにもな。あれにはそれだけの価値がある」

会長の口調は段々と熱を帯びていった。よほど弓八幡が気に入ったのだろう。ヤシダは会長が元パイロットだったことを思いだしていた。彼女の冷ややかな視線にも気づかず、熱弁は続く。

「お前はあれを破壊したがっているようだが、それは愚の骨頂だ。是非にも取り戻さねばならん。今すぐ八福から弓八幡を回収する。戦闘理由は後づけで良い。データは俺が握っているから開発者は処理し、八福から弓八幡の痕跡を消す。量産に着手するのは少し時間をおくとして……」

不意に耳障りな笑い声が沸き起こり、会長の演説を遮った。皆は絶句し、笑い転げる人物を呆気にとられて見つめた。笑っているのは社長だった。四角い顔を歪め、苦しげに息を整えながらいう。

「そうか、暗号が解けなかったのか。でなければ量産などという話になるわけがない」

「……何のことだ？」

話に水を差されても怒りもせず、会長は灰色の眉を寄せて訊き返した。

「システムだよ。イディオ・サヴァン・システム。暗号化された文書。とっくに手に入れてるだろう？　我らが有能な秘書殿から」

会長は一瞬シノブと目を合わせ、ああとうなずいた。

「あれが何だというのだ？」

「弓八幡の量産は不可能だ。売り物にはならんのだよ、オヤジ。あれに搭載している電脳は有機体なんだ。つまり——」

とびきりの冗談だといわんばかりに、社長は吹きだした。

「死人の脳髄。死刑囚の神経系の一部が移植されているんだ。タルシマは臓器の有効利用、ただの臓器移植だといっていたがね」

誰も笑わなかった。社長の笑みも、心なしかひきつっていた。

「……確かに量産は難しいですね」

ブレントがヤシダに耳打ちした。弓八幡を無期凍結にした本当の理由はこれだったのか。量産性と倫理観——やはり社のイメージの問題だったのだろう。

「……イディオ・サヴァン・システムとは、何だ？」

弓八幡に抱いていた夢、というよりも皮算用が打ち砕かれた今、会長は不機嫌を露わにしていた。対する社長は落ち着きを取り戻し、状況を愉しんでさえいる様子だ

登場人物紹介

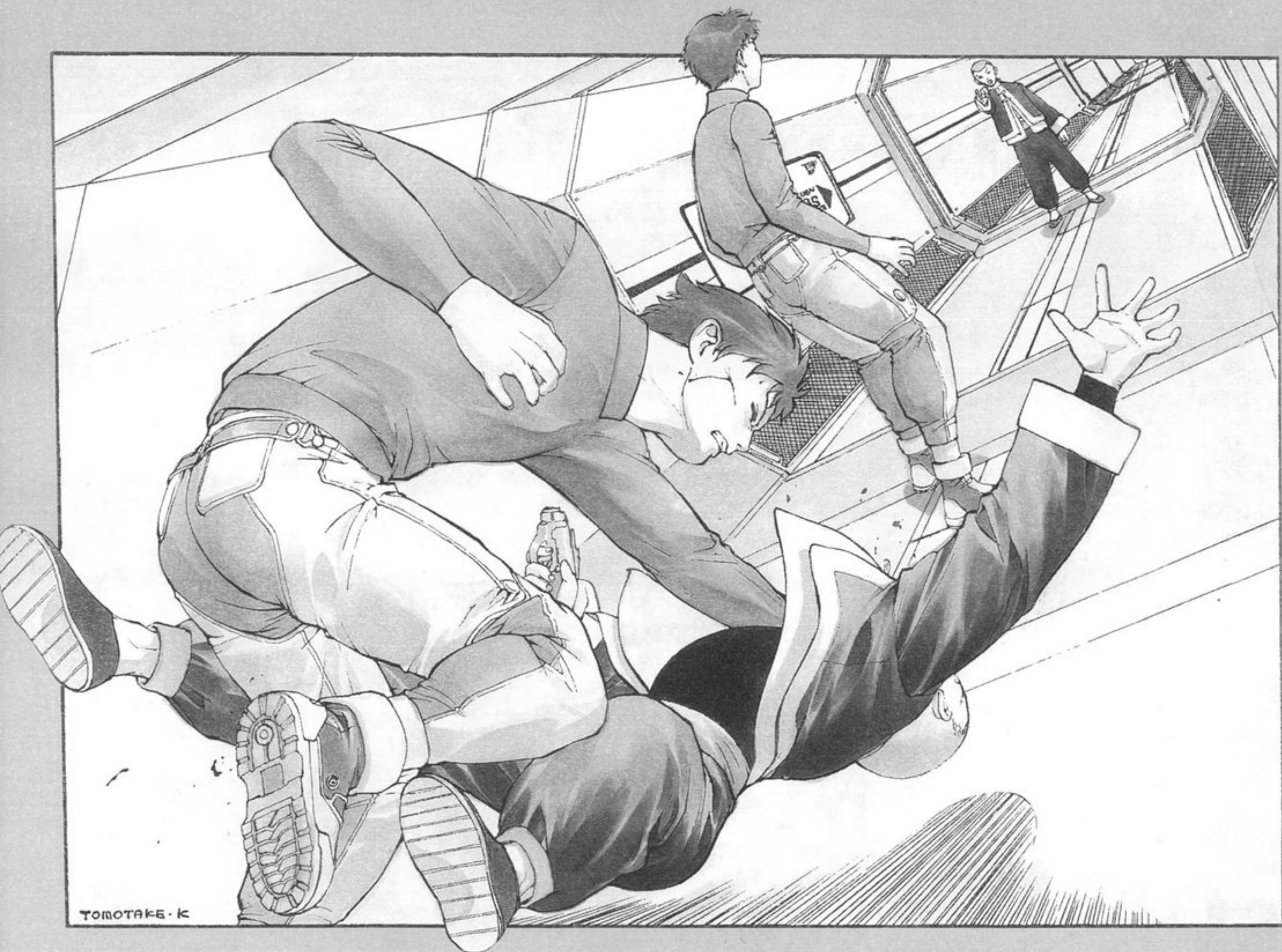
八指多　薫
24歳にしてJDFの隊長を務める。今回の事件当初から、弓八幡のことを調べていた。調査部のブレントの助けもあって、自社のデータバンクから有力な情報を引き出すことに成功したが、そのためにスパイ容疑をかけられてしまう。そして社長からそれを盾に弓八幡の破壊を命じられた。

国村　リカ
尽星建設・豊の海防衛部から、今回の事件を機にJDFに復帰。愛機はJDF３号機、鵬牙。秋嵐との戦闘で機体に損傷を負うが、骨格強化手術を受けた彼女自身は軽傷ですんでいる。そして、ミカヅキが身を挺して秋嵐の動きを止めた瞬間、とどめの一撃を撃ち込み、見事撃破した。

朏　良太
蒼穹紅蓮隊、紫電のパイロット。卓越した操縦技術をもっているが、弓八幡や秋嵐の前では、いいようにあつかわれる。月近くで戦闘になった際には、半壊した機体を秋嵐に激突させ、月面に墜落。紫電はスクラップ同然となる。クニムラとは犬猿の仲だが、仕事上は問題ないらしい。

成　兄弟
兄・成逸（チョン・イー）、弟・成天（チョン・ティエン）。八福のパイロット。兄・成逸は秋嵐のパイロットとして、尽星が保有する資源採掘用小惑星「天源」を破壊。その後迎撃にきた、JDFによって撃破された。弟・成天は、その時近くにいたにもかかわらず援護しなかった足島を怨んでいる。

った。
「あれはタルシマのオリジナルだ。サヴァン症候群という病気にヒントを得たらしい」
ブレントに聴かされた病名だ。脳が一つのことに集中してしまい、ある分野だけは天才的な能力を発揮できるが、他がおろそかになるというような病気だった。
「電脳化した脳を機体の処理装置として使う際に、個々の脳にかかる負荷、つまり入力を極端に制限する。制御ならば制御だけを、照準なら照準のみを集中して処理させるわけだ。各処理を完全に分業、専門化させることにより、その反応速度、精度たるや——」
「ちょっと待って！　個々の脳？　処理の分業化？」
思わず割りこんだヤシダに、社長はうなずいて応えた。
「そうだ。あれには三人分の神経系が移植されている。解りやすくいえば、一つの機体を操縦者あわせて四人がかりで操っているのと同じことだ。その上、脳だけになった三人は、それぞれ制御や照準のみを担当する天才というわけだ」
「……おまけに全方位照準システム『N.A.L.S』を搭載。まさに最強。カレーライスのように完璧、というわけですか」
ブレントの調子が戻ってきた。しかしヤシダは別のことに気を取られており、結果ブレントは社長と会長からフォローもないままに無言の注視を浴びて困惑することになる。
なるほど、とヤシダは考えていた。タルシマがミカヅキをスカウトにきた理由が、これではっきりした。「乗りませんか？」ではなく「載りませんか？」。操縦に慣れた活きの良い脳が欲しかったのだろう。
「……『N.A.L.S』か。システムを公表されでもしたら、確実に尽星製だと判ってしまう。八福が弓八幡の引き渡しに応じるとは思えんし、交渉が長引けば火星開発の主導権を奴らに奪われてしまう。テロの糸を引いていたのは奴らだというのにだ！」
吐き捨てて、会長は掌にピシリと拳を打ちつけた。
「タルシマという男……よほど頭が切れるか、さもなければ狂人だな」

TOMOTAKE・K

イラスト：木下ともたけ

弐

通路に突如こだました「立ち止まれ、キョージン！」という叫びを耳にした時、その奇妙なアクセントのせいもあってとっさに『狂人』という言葉が浮かばず、タルシマは思わず間の抜けた表情でふり返った。まっすぐな通路の白々とした照明の下、肩を怒らせて立ち尽くしていたのは切れ長の目をした少年だった。

「君は、ええと、天君、だっけ？」

自信なさげにいいながら、助け船を求めて周りを見回した。が、通路にいるのはタルシマと少年の二人きりらしかった。少年の青い顔色と妙に熱っぽい瞳に不快な圧迫を感じながらも、タルシマはとりあえず沈鬱な表情を造った。

「お兄さんのことは気の毒でしたね」

先の月面戦において観客に徹しろという命令を破り、あろうことかＪＤＦの援護射撃をしたという事実を、タルシマは誰にも話していない。怒りに我を忘れて暴走していた少年の死に関しても、罪悪感を抱いてはいなかった。少年の戦い方は、タルシマの美意識に受け容れ難かったのだ。良き対戦相手を失いたくなかった、というのも本音である。

「気を落とさずに、というのは無理でしょうが、あまり悲観的にならないように。そのうちきっと良いことも――」

ありますよ、といおうとした時、無言で立ち尽くす少年の右手が光った。次の瞬間、何かがタルシマの頬をかすめ、閃光と共に皮膚を焼いた。思わず飛びすさりながらも、少年の手元を見た。そこには艶のない輝きを放つ小型の銃器が握られていた。

頬に手を当て、タルシマは瞳でなぜだと問う。少年は不意に顔を歪め、涙声で絶叫した。

「聞いたぞ、狂人め！　お前、兄さんが戦っていた時、すぐ近くにいたそうだな！　兄さんを見殺しにしたんだ！」

タルシマは頬から手を放した。右の掌が紅く染まっていた。

「観客に徹しろという命令だったんだ。君たちの――八福技術者連からの要請だったはずだよ。自分たちの技術力が弓八幡に劣るものではないことを証明したいという理由で」

「見殺しにしたのは、お前だ！　チクショウ！」

全てがそれで説明つくといわんばかりの口調。少年は銃をかまえる。身を隠す場所がないと判断したタルシマは、迷わず少年に向かって突進していた。

光線が太股を焼いたが、かまわず距離をつめる。タルシマは血に濡れた右手をふりかぶり、少年の喉元に容赦なく手刀を叩きこんだ。

紅い唾を吐きながら、少年は仰向けに吹っ飛んだ。だがその手は銃を放さなかった。刹那、視線が絡み合った。

少年の唇が動き、音のない言葉を発した。何といったのか、タルシマには判らなかった。

水っぽい音がして、少年の頭が床に打ちつけられる。衝撃が引き金を絞らせた。

致命的な閃光がタルシマを貫いた。

倒れるまいと、とっさに通路に寄りかかった。腹の『穴』に手を添える。

傷口を熱が瞬間的に焼いたため、出血はほとんどないが、痛みがひどかった。

通路に転がる少年は白目を剥き出しにして細かく震えている。まだ生きている。

うまくやったな、とタルシマは少年に話しかけた。僕は助からない。

to be Continued
SEGA SATURN MAGAZINE

MESSAGE from ライジング RAIZING

読者の皆様はじめまして。私も、小説「蒼穹紅蓮隊」の今後の展開を楽しみにしている愛読者の1人です。本日は少し宣伝を……。「蒼穹紅蓮隊」に続く新作シューティングゲーム「バトライダー」がいよいよ登場‼　チーム編成プレイにコース選択他、いろんな要素盛りだくさんで遊び方いろいろ。ライジングのシューティングをやりこんでくれてる人も、やったことのある人も、そうでない人も、このゲームでシューティングを楽しんでください。この冬は、家庭で「蒼穹紅蓮隊」と「バトルガレッガ」、ゲームセンターでは「バトライダー」が加わり、ライジングのゲームで酔いしれていただいて、あなたの冬を熱くして下さい。なお、長時間ゲームを楽しまれる場合は必ず休憩をとりましょう！

日比　進（ひび　すすむ）
株式会社ライジング・広報担当
商品等の情報は、当社ホームページにも載っています。
ぜひアクセスを‼　http://www.RAIZING.co.jp

コミックサタマガ

サターン人間

花くまゆうさく

第9回

サターンを引き裂く親の姿に現代の教育の問題が集約される（ウソ）

援助交際

おい
ウワサ
きいたぞ

お前は
サイテーだ

はあ？

女子高生と
援助交際
してんだってな

サイテーな
ヤローだ

えっ!?

援助交際
なんか
してねーよ

たしかに
女子高生とは
つきあってる
けど……

相手は
ゲームの
中の
ハルカちゃん
だよ

やっぱ
お前は
サイテーだ

過保護

あっ

ピコ

ピコ

あんた
この前
ポケモンで
ピクピク
ケイレン
したでしょ

これは
ゲームだよ

アニメも
ゲームも
体によく
ないの！
テレビで
言って
たわ

全部
禁止よ

ああ～

バリ

バリ

バリ

親の過保護が
イチバンよくなかった……

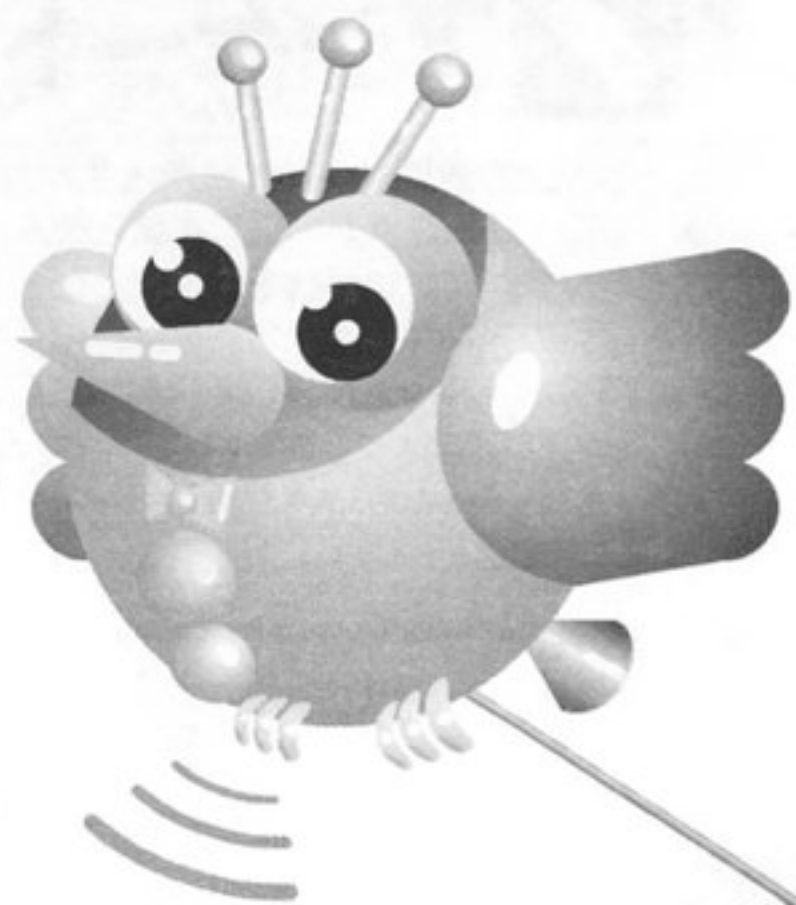
あっ

もうヤダ
飛びおりて
死にまーす

ピュー

花くま　ゆうさく（はなくま　ゆうさく）
1967年・東京都北区に生まれる。独特の作風で固定ファンを持つ。著書に『人生リセットボタン』など。

ソフトバンク 攻略本キャンペーン!!

期間'97.11▶'98.2末日迄

当たる!当たる!

…ってゆうか、ソフトバンク?

ソフトバンクのゲーム攻略本キャンペーン

★ゲームボーイポケット本体
©Nintendo 1988-1996
……………… 50名

★エイブ・ア・ゴーゴー
(プレイステーション用ゲームソフト)
……………… 100名

★ゲームで発見!! たまごっち
(ゲームボーイ用ゲームソフト)
©BANDAI 1996・1997 ©BANDAI 1997 MADE IN JAPAN
……………… 50名

★ソフトバンク特製テレフォンカード……100名

ソフトバンクの攻略本を買って素敵なプレゼントをもらっちゃおう!!

このキャンペーンロゴのついている書籍が対象です。

対象書籍にはさみこんであるプレゼント応募用ハガキに表紙の応募券を貼り、50円切手をお貼りの上ソフトバンクまでお送りください。
左の賞品の中から1点が抽選で当たります。
誠に申し訳ございませんが賞品の指定はできません。
こちらで選ばさせていただきます。なお当選者の発表は賞品の発送をもって換えさせていただきます。

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部
TEL.03-5642-8101

協賛 共立印刷株式会社 / ゲームバンク株式会社

ゲームバンクよりプレイステーション用ソフト

ABE a GOGO
エイブ・ア・ゴーゴー

標準価格5,500円(税抜)

GAMEBANK

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　GAME WALKER
03　Vジャンプ
04　電撃王
05　電撃PlayStation
06　ザ・プレイステーション
07　じゅげむ
08　少年エース
09　ゲーメスト
10　サターンファン
11　グレートセガサターンZ
12　電撃G'sマガジン
13　電撃SEGA SATURN
14　ニュータイプ
15　GAME Clash
16　セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

7 サタマガ特製ソノCDはいかがでしたか？
01　大変よかった
02　よかった
03　よくなかった
04　付録はいらない
05　その他

8 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

9 今号の記事でおもしろかった(よかった)ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
05　（特報）GUNGRIFFON II
06　（特報）ポケットファイター
07　（特報）新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド
08　（特報）EVE The Lost One
09　（特報）センチメンタルグラフティ
10　（特報）街
11　（特報）AZEL-パンツァードラグーンRPG-
12　（特報）BAROQUE（バロック）
13　（特報）仙窟活龍大戦カオスシード
14　（特報）プロ野球チームもつくろう！
15　（特報）ラングリッサー～ドラマティックエディション～
16　パッションラングリッサー
17　（CD企画記事）バーニングレンジャー
18　（CD企画記事）機動戦士ガンダム～ギレンの野望～
19　（CD企画記事）RIVEN THE SEQUEL TO MYST
20　（CD企画記事）白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
21　（CD企画記事）くのいち捕物帖
22　箱崎ネッ子の大冒険
23　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!-
24　（攻略データ・フォーカス）ファルコムクラシックス
25　（コラム）最後の訪問地・サンフランシスコ
26　（〃）池袋サラのバーチャクラッシュ
27　（連載小説）蒼穹紅蓮隊
28　コミックサタマガ
29　セガエイジス
30　（特別企画）グランディア
31　クリエイター列伝／中村光一
32　アラウンド・ザ・デジアナワールド
33　特別企画！　たまには実写で「セガサターン・シロ」（笑）
34　NEW RELEASE TITLE
35　（COMING SOON）大航海時代外伝
36　（〃）ソロ・クライシス
37　（〃）セガサターンで発見!!　たまごっちパーク
38　（〃）フォトジェニック
39　（〃）バトルガレッガ
40　（〃）UNO DX
41　（〃）魔法少女プリティサミー　ハートのきもち
42　（COMPLETE GUIDE）リアルバウト餓狼伝説スペシャル
43　（〃）デビルサマナー　ソウルハッカーズ
44　（〃）プリンセスクラウン
45　（〃）この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO
46　（〃）Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2
47　（〃）金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～
48　（〃）銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
49　（〃）ティンクルスタースプライツ
50　（〃）ジャングルパーク
51　アーケードエクスプレス
52　AM2研 EXPRESS WEEKLY
53　電脳戦機バーチャロンX OVER
54　ハロー！　カプコン
55　プラドルDISK SPECIAL
56　Zoom in エ・ル・フ
57　（連載小説）バロック▲前史
58　箱崎の母的占い
59　裏技の極（きわみ）
60　セガサターンソフトレビュー
61　（特別付録）サタマガ ソノCDVol.1（CD-ROM）

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO・GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
002 アストラスーパースターズ
003 あやかし忍伝くの一番
004 アンジェリーク　デュエット
005 イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
006 EVE The Lost One
007 ヴァンパイア セイヴァー
008 ウィニングポスト3
009 ウルトラマン図鑑3
010 宇宙のランデブー～RAMA～
011 英雄志願 GAL ACT HEROISM
012 映画で学ぶ英会話
013 SDガンダム GCENTURYS
014 SNKファン-CD餓狼伝説
015 E・TUDE～エチュード～（仮）
016 X2
017 エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
018 王様げーむ
019 音楽ツクールかなでーる2
020 GUNGRIFFON II
021 頭文字D～公道最速伝説～
022 機動戦士ガンダム～ギレンの野望～
023 きゅー爆っく
024 Guilty Gear
025 くのいち捕物帖
026 組み立てバトル　くっつけっと
027 クーリエ・クライシス
028 クロス探偵物語
029 クロック！　パウパウアイランド
030 激闘おったまがえる
031 ケリオトッセ
032 幻想水滸伝
033 現代大戦略　Strikes（仮）
034 コード・アール（コードR）
035 コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
036 サイキックフォース
037 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
038 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
039 ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！～
040 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
041 Jリーグエキサイトステージ V1
042 実況Jリーグ　炎のストライカー
043 シミュレーションRPGツクール
044 シャイニング・フォースIII　シナリオ2（仮）
045 少女革命ウテナ
046 白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
047 シンクロニシティ
048 新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド
049 神罰　人生の意味
050 真髄対局囲碁　碁仙人
051 すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝
052 スチームハーツ
053 スチーム・パイレーツ
054 ステラアサルトSS
055 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア
056 スーパーロボット大戦F～完結編～
057 スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション
058 スタートリング・オデッセイII魔竜戦争
059 スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦
060 スーパーアドベンチャー　ロックマン
061 スレイヤーズ ろいやる2（仮）
062 制服～ハイスクールカウントダウン～
063 SEGA AGES／パワードリフト
064 SEGA AGES／ファンタシースターコレクション
065 卒業III～Wedding Bell
066 卒業アルバム
067 ソニック・ザ・ファイターズ（仮）
068 タブロー・イ・ゼロウ
069 ダービースタリオン（仮）
070 ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
071 ダンジョン・マスター　ネクサス
072 探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
073 超フラッピー
074 CHILL（チル）（仮）
075 チョロQパーク
076 ツアーパーティー　卒業旅行にいこう
077 テナントウォーズ
078 慟哭　そして…
079 東京幻夢大学（仮）
080 ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol2～彩（いろどり）のラブソング～
081 ドラゴンナイト
082 ドラゴン・フォースII－神去りし大地に－
083 ドリームジェネレーション～恋か？仕事か？～
084 DREAM SQUARE 山田まりや
085 七つの秘館　戦慄の微笑
086 信長の野望 戦国群雄伝
087 信長の野望　将星録
088 ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険
089 バーチャファイター3
090 バーニング レンジャー
091 バーチャル麻雀
092 バイオハザード 2
093 パチンコホール新装大開店
094 バトルガレッガ
095 バロック
096 海辺（ビーチ）でリーチ!
097 ひみつ戦隊メタモルV
098 Pia♥キャロットへようこそ!!
099 ふぁっしょんタウン
100 ファインドラブ2
101 フェイクダウン
102 ブラックマトリクス
103 プリズナー オブ アイズ
104 プリンセスクエスト
105 プリンセスメーカー～ゆめみる妖精～
106 フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮）
107 ぷるるん！Withシェイプ UPガール（仮）
108 フレンズ～青春の輝き～
109 プロ野球チームもつくろう！
110 ポケットファイター
111 MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
112 魔導物語
113 メッセージ・ナビVOL2
114 モニカの城
115 モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
116 悠久幻想曲2nd Album
117 USドラッグチャンプ（仮）
118 雷電ファイターズ
119 ラブリーポップ2 In 1 雀じゃん恋しましょ
120 ラングリッサー～ドラマティック　エディション～
121 RAYMAN2
122 RIVEN THE SEQUEL TO MYST
123 LUNAR ETERNAL BLUE
124 ルパン三世～ピラミッドの賢者～（仮）
125 LOOSE（仮）
126 ルーインズ
127 ルームメイト3～淳子　風の輝く朝に～
128 レクイエム
129 Warrz（ワーズ）
130 わくわくぷよぷよダンジョン
131 ワールドサッカーRPG（仮）
132 ワンダー 3／アーケードギアーズ
133 湾岸トライアルLOVE

KOEI®

光栄 お年玉キャンペーン 限定

プレミアムパック

攻略本付きのお得なセット

今すぐお店へ走ろう!
※商品がなくなりしだい終了させていただきます。

いずれも大ヒットした名作ぞろい、粒よりのラインナップに、
プレイに欠かせない豪華攻略本をプラス!この機会にまだ持っていないタイトルをGETして、
新年からゲームの醍醐味をとことん味わっちゃおう!

提督の決断Ⅲ　三國志Ⅴ　太閤立志伝Ⅱ

歴史シミュレーションゲーム
●**三國志Ⅴ**→価格:9,800円

リコエイションゲーム
●**大航海時代Ⅱ**→価格:6,800円

歴史シミュレーションゲーム
●**水滸伝・天命の誓い**→価格:5,800円

英傑伝シリーズ
●**三國志孔明伝**→価格:7,800円

リコエイションゲーム
●**太閤立志伝Ⅱ**→価格:7,800円

WWⅡゲーム
●**提督の決断Ⅲ**→価格:9,800円

英傑伝シリーズ
●**三國志英傑伝**→価格:8,800円

ネオロマンスゲーム
●**アンジェリークSpecial**→価格:7,800円

通信販売
お近くにお取扱い店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせは通信販売専用 0120-55-3594(ゴーゴーサンゴクシ)(月～金10:00～12:00/13:00～17:00祝・祭日を除く)
●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード(UC、JCB、VISA、Master、BC)、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社光栄 宛でお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。(在庫切れの品、新作を除きます)●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。
■お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント!

UC　MasterCard　VISA　JCB　BC BANK CARD

SEGASATURN

1998年2月5日(木)発売予定

CRI
CSK Research Institute

くのいち捕物帖

あなただけのくのいちを育てるマルチシナリオ型アドベンチャー登場！

新米くのいち 沙悟浄 蘭 の前には
危険がいっぱい、誘惑もいっぱい!?
果たして「蘭」の行く末は？

書き下ろしムービー全20分

声優
今井 由香
こおろぎさとみ
三石 琴乃
他 豪華声優陣が活躍！

こんなシーンも！？

戦闘はカードバトル形式

マルチエンディングだから何度でも遊べる！

豊富なミニゲーム

■セガサターン専用ソフト■一人用■育成アドベンチャー■価格5,800円

メモリバックアップ／JANコード：T4981670-20770-7／品番T-6803G
©1998CRI/PoleStar

SEGASATURN サタコレ COLLECTION
¥2,800
(メーカー希望小売価格) NTSC J
セガサターン専用ソフト

1998年2月11日(水・祝)発売！ SEGASATURN サタコレ COLLECTION あのタントアール〜ルシリーズ第3弾！

楽しいものは何度でもやってくる！

2度あることは
PUZZLE & ACTION
サンドアール

これ一本でなんと27種類以上ものゲームが楽しめる！

©SEGA 1995, 1996 ©CRI 1996
JANコードT4981670-20790-5 品番T-6804G

当社では、97年度より通年採用をスタートしており、採用形態についても、新卒・中途・アルバイト等、幅広く人材を募集しております。
詳しくは、http://www.cric.co.jp/もご覧ください。　採用担当：光村、阿部まで　E-mail: saiyou@cric.co.jp

株式会社CSK総合研究所
■お問い合わせ先■〒206-0024東京都多摩市諏訪2-5-1　TEL 0423-75-2907 Fax 0423-75-0095
http://www.cric.co.jp　営業時間：月〜金曜日(祝日を除く)10：00〜17：00

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

ソロ・クライシス

公式ガイドブック

A5判・80ページ・
オールカラー
本体価格1,400円
好評発売中!

セガサターン用シミュレーションゲーム「ソロ・クライシス」の独占公式攻略本。さまざまな攻略法の解説と、隠し面を含む全26面の解説、キャラクターデータ・魔物語の紹介など、プレイヤーが必要とする情報を余さず掲載しています。

ArcanA アルカナストライクス STRIKES

アルカナ ストライクス オフィシャル アートワークス

A4判・112ページ 本体価格1,800円 好評発売中!

このゲームに参加された全14名の著名なイラストレーター、デザイナーの手がけた美麗なレアカードの原画をすべて掲載。また、意外な製作秘話が飛び出すかもしれない先生方全員のFAX直筆アンケートも収録。もちろん、ボスカード・モンスターカードの画像や、本書でしか見られない開発初期段階の未公開設定資料が盛りだくさん。さらに、付録にはキャラクターデザイン担当による描き下ろしA2判ポスターを用意しています。あの〈謎のカード〉原画（?）も大公開!!

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

セガ・オフィシャル

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！2™

POWER GYM

CLUB HOUSE

¥

祝！日本代表W杯出場決定！

オフィシャルガイド ～完全データ編～

DATE SCHEDULE PLAYERS

解決!!

『最強クラブへの道』はここにある！

- ●海外FC全選手含め、選手データ完全掲載！
- ●オフィシャルだから明かせる……究極攻略！
- ●練習・連携・試合、選手育成のすべてを公開！
- ●編集部推薦、日本代表チームメンバー掲載！
- ●エディットモードの隠された秘密に迫る！

A5判/208P　本体価格1,400円　大好評発売中！
ⓒSEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1997

お待たせしました
大増刷出来！

「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 オフィシャルガイド ～経営編～」

『サカつく』初心者も安心！ 名将への道はこの本からはじまる！
A5判/144P 本体価格950円 ⓒSEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1997

20万部突破！

ソフトバンク 攻略本キャンペーン!! 開催中!!

大プレゼント

- ★ゲームボーイポケット本体…………50名
- ★エイブ・ア・ゴーゴー…………100名（プレイステーション用ゲームソフト）
- ★ゲームで発見!! たまごっち…………50名（ゲームボーイ用ゲームソフト）
- ★ソフトバンク特製テレフォンカード…………100名

対象書籍にはさみこんであるプレゼント応募用ハガキに表紙の応募券を貼り、50円切手をお貼りの上ソフトバンクまでお送りください。
左の賞品の中から1点が抽選で当たります。
誠に申し訳ございませんが賞品の指定はできません。
こちらで選ばさせていただきます。なお当選者の発表は賞品の発送をもって換えさせていただきます。

協賛　共立印刷株式会社 / ゲームバンク株式会社

このキャンペーンロゴのついている書籍が対象です。

当たる！ 当たる！

…ってゆうか、ソフトバンク？
ソフトバンクのゲーム攻略本キャンペーン

話題のソフト エイブ・ア・ゴーゴーが100本も当たる！

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

特報!! SEGA AGES この春、セガエイジスが熱い！

ユーザーの意見を元に発売が決定されるセガエイジス。移植希望１位の「ギャラクシーフォースⅡ」が、ついに発売決定。喜べ！

緊急移植決定！

背中にいた見物人と目が合ってしまったときの恥ずかしさは、1プレイ500円という大金を払った者にしかわからない（笑）。

ギャラクシーフォースⅡ

●セガ●'98年発売予定●価格未定●SHT

セガ2Dゲームの最高峰が、ついにサターンで甦る！

'88年にアーケードに登場した「ギャラクシーフォースⅡ」は、美しいグラフィックとBGM、そしてド派手な筐体が話題となった3Dシューティングゲームだ。

「ギャラクシーフォースⅡ」といえば水平360°回転する筐体という印象が強いが、グラフィックやサウンドの美しさもズバ抜けていた。

グラフィックは当時の最高レベルで、画面上の物体すべてをスプライトで表示し、まるで3DCGであるかのように作り込まれていた。

サウンドは、今までのゲームミュージックとは路線が異なり、ムーディなフュージョン風。メインテーマとも言える“BEYOND THE GALAXY”は、ゲームミュージック史に残る名曲の1つだ。

サターン版のオリジナルモードなどはまだ未定ということで、続報に期待しよう。

※画面はすべてアーケード版のものです

BGM担当は、S.S.T.-BANDで活躍したMicky氏と、「カルテット」「SDI」で独特のサウンドを確立したファンキーK.H.氏。セガAMサウンドを代表する光吉氏にも多大な影響を与えた。

セガの体感ゲームは、作品を重ねるごとにグラフィックとサウンドが美しくなり、それとともに筐体の構造も複雑かつ大がかりに進化していった。

意外に知られていないのが舞台設定で、実は ジュノス恒星系を舞台にした第四帝国と銀河連邦との戦争なのだ。壮大なスペースオペラを思わせる。なお、自機の名称はTRY-Z。

ギャラクシーフォース 豆知識① 2D最強のギャラクシー基板とは？

当時のセガは、新しい体感ゲームを発表するごとに新しい基板を使用し、その性能は年々飛躍的に向上していった。この「ギャラクシー基板」はスプライト表示能力に関しては、おそらく世界最高のスペックを誇り、「G-LOC」「パワードリフト」「レールチェイス」にもギャラクシー基板が使われていた。

スプライト表示に関しては、後に発表されたシステム32よりも上回っていた。

ギャラクシーフォース 豆知識② 一応メガドラでもありました

この「ギャラクシーフォースⅡ」、実は初移植ではなく、'91年にメガドライブで発売されていた。が、忠実な移植などできるはずもなく、厳しい意見が目立った。それでもサウンドは非常によくできており、電波新聞社のアナログジョイパッドでプレイすると、それなりに雰囲気があって楽しめた。

アナログでプレイすると、評価も変わるはず。そんなに悪くないよ。

SEGA 竹崎氏よりひとこと

SEGA AGESへのリクエストを非常にたくさんいただいていた「ギャラクシーフォースⅡ」の開発がついにスタートしました。アーケードに登場した時は、水平360度にグルグル回る巨大な筐体でギャラリーを圧倒し、僕も遊ぶたびに恥ずかしい気持ちになったりしましたが、今度は自宅で静かに遊べます（回りませんが）。実は、このタイトルもマークⅢで発売予定だったのが幻となった経緯があり（海外では発売された）、喉のつかえが取れた気分ですね。

サターン版画面初公開！

移植はムリと囁かれた名作がついに我が家で遊べる！

SEGA AGES パワードリフト

●セガ●2月26日発売予定●3,800円●レース●1人プレイマルコン、レーシングコントローラー対応

膨大なスプライトをこれでもかと回転拡大縮小させて3D表示を行っていた名作「パワードリフト」。AM2研の鈴木裕部長の作品であり、BGMは「アウトラン」「アフターバーナーII」などでお馴染みのHiro師匠が担当していたことも、当時は話題となった。

この「パワードリフト」、家庭用機での完全再現はムリと言われていたが、今回掲載した画面写真は正真正銘、紛れもなくサターン版。あの迫力を余すことなく再現しているので安心してくれ。

気になるサターン版ならではのプラスα要素は、まずBGMの原作曲者であるHiro師匠自らが全曲をアレンジしており、オリジナルと合わせて16種類のBGMを収録。そしてアザーカーとドライバーズポイントを競うグランプリモードを搭載。このモードで好成績を収めると、サターン版だけのオリジナルステージが出現する。

当時アーケードで腕を鳴らした猛者どもよ、もう少しの辛抱だ！

※画面はすべてサターン版のものです

コース＆ドライバーセレクト画面もこのとおり。12人の個性的なキャラが懐かしいね。ルーシーとエミリー、どちらが好きだったかな？

POWER DRIFT 完全移植なるか!? 気になるチェックポイント

移植される以上、完全を期待してしまうのが人情というもの。項目別に検証してみよう。

サタマガチェック！ スタート時の回転視点は？

ゲームスタート時、カメラがコース全景を見渡せる位置から回り込むように自車に近付いていった。今回の画面写真を見る限りでは、その演出も忠実に再現されていると言える。やっぱりこれがなきゃね。

サタマガチェック！ エキストラステージは？

自車が戦闘機（アフターバーナー）とバイク（ハングオン）に変形するというエキストラステージも忠実に再現。全コース1位ゴールのご褒美ともいえるイキな演出は、鈴木裕部長の作品なんだなと感じる一瞬だったよね。

サタマガチェック！ キャラのアクションは？

ドライバーによる性能差はないが、キャラのリアクションを楽しむことができた。特に女性ドライバーのエミリーは、アザーカーを追い抜くとかわいく投げキッスをする。もちろんサターン版もバッチリ！

サタマガチェック！ 逆視点は？

2Dゲームでありながらも各車の座標位置は3Dで管理していたので、逆向きの視点でプレイできるという裏技が存在した。「VRボタン」の元祖のようであり、今思えば非常に興味深い。もちろんサターン版でも可能だ。

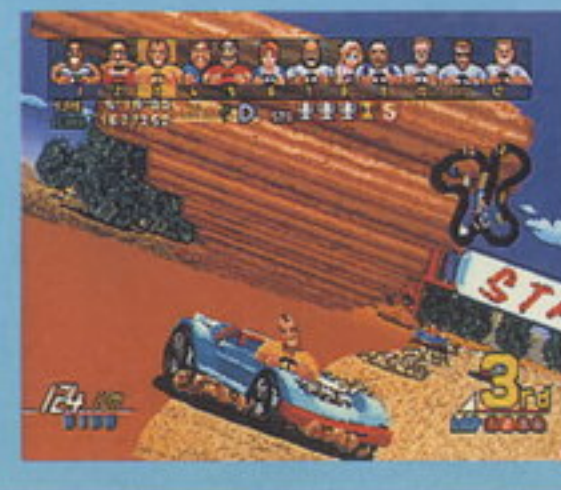
サタマガチェック！ アドバタイズは？

アドバタイズは、これでもかと言わんばかりのスプライトパワーで、不必要に（笑）たくさんの車を表示していた。小さな車で作られたロゴがグルグル回転したりと、その演出は「アフターバーナー」以上。サターンでも完璧。

サタマガチェック！ エンディングは？

全面クリアすると祝福のメッセージの雨アラレとなるのだが、クラッシュしながら最終面をゴールすると、この画面がグルグル回転するというバグ技があった。果たしてそれはサターン版でも再現されるか？（期待してます）

移植担当者よりひとこと

サターンの性能を最大限に使って、ついに満足のいくものができました。思えば長いみちのりでした。メガCDの時は無念でしたが、仕方なかったですね。ぜひ、充実のBGM16曲を大音量で流しながら、プレイしてほしいです。12人のドライバーを選択できますが、ギャルばかりでなく、オヤジたちも選んでやってください！

エミリーを選ぼうとして、失敗してジェロニモに（笑）。

サウンドスタッフ Hiro師匠よりひとこと

今回のアレンジバージョンは気合いが入っている。今までのAGES版とはちょっと変わった方向で「渋め」を意識してギターをかなり全面に出している。なにしろ「なにわエキスプレス」のギタリスト、岩見氏が参加してくれたのだ。スタジオに入る前から打ち合わせに来てくれ、レコーディングも一緒に作品を作っていく雰囲気でとても楽しく仕事ができたし、勉強にもなった。アレンジ版が収録されたCDも発売されたので、そちらもよろしく。

アレンジ版収録の音楽CDは、1月21日に先行発売しているぞ。ショップに急げ！

SEGA AGES サターン版画面写真公開!!
SEGA AGES ファンタシースターコレクション

PHANTASY STAR COLLECTION
© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

●セガ●3月発売予定
●RPG●4,800円●1人プレイ

セガマークⅢ、メガドライブを代表するRPG「ファンタシースター」シリーズ。セガファンの熱い声援によって、全4タイトルをすべて収録し、この春サターンで甦る。いよいよサターン版の画面を公開だ！

サターン版の特徴

ひらがなメッセージ（Ⅰ）

PSⅠではすべての文字がカタカナだったが、ひらがなカタカナ混じりのメッセージをスタート時に選択可能になったのだ。

移動スピードを高速化（Ⅱ,Ⅲ）

こちらはPSⅡとPSⅢで選択可能になった。当時としてもかなりつらかったフィールドの移動スピードが高速化できる。

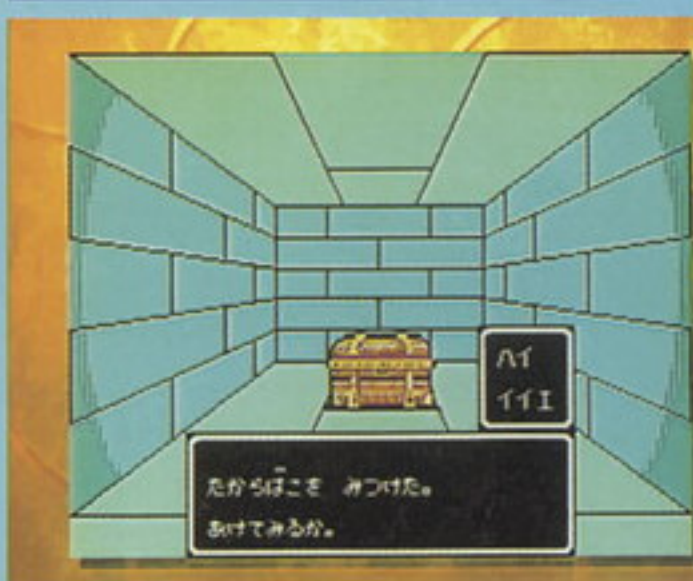
ギャラリーモード搭載

PSⅠからPSⅣまでの貴重なイラストを多数収録したギャラリーモードを追加。なんと『SPEC』関連のものも。

BGMアレンジバージョン収録他

ギャラリーモードなどの追加メニュー時には、全作品から選りすぐられたBGMのアレンジバージョンが流れるぞ。さらに、ギャラリーモードでは全作品のTV CMの映像を収録。貴重な資料集でもあるのだ。

収録タイトル紹介

すべてはここから始まる
ファンタシースター

発売は今から11年前となる記念すべき第1作目。8ビットマシンながら、アニメーションする3Dダンジョン、戦闘シーン、多彩なイベントなど、話題に。メガドラでも復刻版が発売されたが、音楽がFM音源ではなかった。しかし、サターン版はついにFMサウンドを再現！

メガドラ初期の大作RPG
ファンタシースターⅡ ～還らざる時の終わりに

16ビットマシンのメガドライブが登場して間もなくの'89年に、すべてをパワーアップして発売された2作目。PSⅠの主人公アリサとともに、ファンには忘れられないキャラクターとなったネイを生み出した。

シリーズの外伝的位置付け
時の継承者 ファンタシースターⅢ

'90年発売。当時としては画期的な結婚イベントによるマルチストーリーが特徴。4つのマルチエンディングを保存するために、サターン版ではセーブポイントが4つに増加。

シリーズ完結編名作RPG
ファンタシースター千年紀の終りに

これまでの謎を解きあかすストーリーで、シリーズの完結編となるべく満を持して'93年に発売された4作目。今回のサターン版「千年紀の終りに」は、開発中や海外版のタイトルである「ファンタシースターⅣ」と表記されている。

Message from SEGA
小玉理恵子さん

PSⅠ、PSⅣに携わる。Ⅳではゲーム全体のディレクション他を担当。

先日もセガサターン版の画面を見ながら、このシリーズをプレイしたことがきっかけでセガに入社した人たちと当時のことを語ったんです。当時はユーザーだった彼らと作り手だった私と、現在いっしょにゲーム作りをしていたりするのはちょっと不思議な感じです。「Ⅰ」から10年たつんですものねぇ。ファンの方々、そして今、ゲーム制作に携わる側になった人々に、当時を思い出しながら再び楽しんでいただければと思います。

 ※画面写真は開発中のものです。また、「千年紀の終りに」の画面はメガドライブ版のものです。便宜上、「ファンタシースター」をPSⅠ、「ファンタシースターⅡ」をPSⅡ、「ファンタシースターⅢ」をPSⅢ、「千年紀の終りに」をPSⅣと表記します。

グランディア

GRANDIA

●ゲーム アーツ/ESP●RPG●発売中●7,800円●CD-ROM2枚組

そろそろエンディングにたどり着いた人もいるかと思う「グランディア」。今回は発売後、1カ月ということで、監督の宮路 武氏にインタビューしてみたぞ!

CD2枚目の後半でそれまで抑えてきたテンションが一気に爆発!

── まずは開発お疲れ様でした。まる4年ですものね。その間にストーリーなども当初より、ずいぶん変わったりしたんでしょうか?

宮路 いえ、基本ラインは最初と全然変わってないですよ。

── 開発当初から確固たるビジョンがあったということですね。またそれを一貫して通せたっていうのもすごいですね。気力がいりますよね。

宮路 いりますね。疲れましたね。「ガングリフォン」は世紀末のイメージで作ったものなんですが「グランディア」は21世紀は明るくこうあってほしいとうイメージで作っていたので、また違った難しさがありました。

── このゲームは会話のテンポが良いせいもあって、序盤は明るいというか、あっけらかんとしている感じですよね。最後のヤマ場あたりは、どういうイメージで制作されたのですか?

宮路 後半の山場はもう、明るいとか暗いじゃないんです。ひたすら、のめり込みんでいく作りです…。

── 一挙にたたみかけていく……。

宮路 もちろん、暗い部分はありますけど。ただ、あくまでも明るい、序盤は最後にパッといいところを作るための溜めている部分なんです。

── それで1枚目はたんたんと進む感じなんですね。

宮路 このゲームは基本的に1枚目はテンションを抑え気味しているんですよ。要するに、2枚目でグワーと盛り上がって最後に終わらせようと。ドラマの基本的な構成、それをチャンと守ってますから。

── そうですね。

宮路 たぶんもう解き終わっている人もいっぱいいると思いますが、その最後の高いテンションをやっぱり感じてほしいんですよ。地下遺跡のあたりとこの後ぐらいですか。これぞ王道の冒険活劇みたいな。この辺りからテンションがグングン上がってきますから。知らない事実が山ほどでてきますよ。とにかくプレイしていただきたい。そこから先が真の冒険活劇なんです。それまでは冒険活劇と言うよりも冒険物語ですから、活劇部分を押さえたんです。

── それで後半にいくにつれムービーが多くなると?

宮路 そうですね。スペクタクルシーンは全部後半ですから。今までのRPGだと、どうしても先が読めてしまうものが多かったと思います。「グランディア」はなかなか先が読めなかったと思うんですよ。

── 特に前半までの展開はゆっくりでしたからね。

宮路 確かに、RPGの最後に悪い敵を倒してハッピーエンドという基本的な筋は変わらないけれども、そこに至る道はかなり普通の作品とは違う。物語のテンポもCD1枚目より早いので、一気に遊べてしまうと思います。

ゲーム アーツ 取締役 開発部長 宮路 武氏

言わずと知れたグランディアの総監督。サターンの実機がなかった4年前からこれだけの構想を練られる人は業界内でもそうはいない。この4年間有休を一度も取れていないほど忙しかったそう。

ガングリフォンとグランディア

世紀末をイメージして作った「ガングリフォン」は、2年ほど前に発売され人気を博した3Dシューティングゲーム。21世紀をイメージしたというRPG「グランディア」とはまた違ったジャンルだが、双方ともに高い技術力を駆使しているのは素人目にもわかるはずだ。続編の最新情報はP20に!

「II」では、対戦プレイ可能に。

背景はポリゴン仕立てなうえ、360度の視点変化は新感覚。

スペクタクルシーン満載の後半はスゴイの一言!

仲間との別れを体験しながらも、長い旅を楽しく過ごしてきたジャスティン。中盤、しばらくの間はプレイヤーとしても比較的のんびりという感じだったが、話が佳境に進むにつれ寝る間も惜しみたくなるほどだ。特にフィーナが光翼人としての覚醒を遂げてからは息もつけない展開が待っている。宇宙に浮かぶアレント、そして孵化しはじめるガイアの卵……。ムービー満載の後半はゲームのカギとなる部分も一気に解明されていくぞ!

フィーナが覚醒!

ガイアの印が…

わしには 聞こえるのだ
はやく 精霊石のエネルギーを
食らいたいという ガイアの声がな…

そして…

早解きモードはシビれ度満点。2度目のプレイでぜひ!

―― ラスト1/3の盛り上がりはすごいと。

宮路 ええ。最後の十何時間は、人と人が絡み合って、予想もつかない出来事が起きてきますから。

―― では、ストーリー的には後半をじっくり堪能するとして、他に特に見てもらいたいところは?

宮路 う〜ん、いろいろあって困るんですよ。例えば、ゲームシステムを楽しむんだったら早解きがいいし。単にシナリオというかセリフを楽しむのだったら、フラグがちょっとでも変わったらとにかくいろんな人に話しかける。そして、どういう変化があるのかとか、この人はどういう性格なんだとか、いろいろ読みとる楽しみもあります。また、ダンジョンを徹底的に探索して、様々なアイテムや動く仕掛けを発見したりとかね。そういう楽しみ方もあります。それはプレイヤーの方それぞれ自由にプレイして楽しんでほしい。「グランディア」のすべてを見てほしいですね。キャラを育てるもよし、ダンジョン内をうろつくもよし。そして、早解きがこれまた面白いんです。

―― 早解き、ですか?

宮路 なぜかと言うと、戦闘シーンの戦略性が高いので、低いレベルでも敵に勝つことができるんです。だから、早解きすると、遭遇するモンスターごとに、特にボス敵など戦闘が難しくて、戦闘も緊張感あふれるシビれっぱなしの展開になるんです。だから、自分がどれだけ低いレベルで進んでいけるかを試すと、また違ったゲームになるんです。かなり頭を使わなければ進まないというゲーム性になるんです。

―― ボス戦も慎重に作戦を考えないと絶対勝てない。

宮路 そうです。だから、1度普通に解いたら、今度は早解きというのがお勧めなんです。

―― 一度解いてからだったらいいかもしれませんね。最初から早解き状態だと大変ですから。

宮路 最初から早解きをしたら、もう辛いです。だからまず最初はストーリーを楽しんでいただく。2回目はシステムで楽しんでもらうために早解きっていうのがいいだろうと思いますね。プレイしている感覚や楽しみ方が全然違ってくると思います。

―― Bボタンダッシュで。

宮路 よけまくって。それも、1つの楽しみ方としてありますね。

―― 今回、スペシャルステージは3つですか?

宮路 ええ。スペシャルステージは、アイテム取るだけでもシビれますから。

―― 魔導の塔なんて12階建てでもう……。

宮路 魔導の塔は、行ったらいけない(笑)。あそこは戦闘を楽しみたい人だけ行くべきところなんですよ。だから、基本的には戦闘システムを楽しむためにあるものなので、かなりモンスターも強く設定している。本当にシビれる戦いがスペシャルステージで行われるわけです。

―― それでは、シビれるコースで行ったら、とんでもなくシビれるわけですね?

宮路 シビれますよ、それはもう。シビれ過ぎ(笑)。必死で敵から逃げないと。夢幻の城は少し通路の間口を広げてあるので、まだパーティ全滅にはなりにくいですけどね。

―― またストーリー的なことに話は戻りますが、みんなリリーさんとの別れで泣き、スーとの別れでまた涙。

宮路 スーが、いなくなると思わなかったでしょ?

―― いや、でも何となく……。予感はありました。

宮路 わかりました? スーが途中で、パタッと倒れた瞬間からスタッフの間でもみんなバレバレでしたが、もうこのままイケイケ状態で(笑)。

―― でもパーティーを抜けても経験値が残ってるのには感激でした。

宮路 だから、経験値アイテムがもらえるようしようというのは、前から考えていたんです。

―― 担当ライターの1人などは、そんな置き土産があるとは知らずにプレイしていました。だからガドインは、すぐパーティーを抜るんだなだな、と思っていたので、ガドインの魔法を1回も使わないで使ったらしいです……(笑)。

宮路 ひどい(笑)。物扱いですね。

―― 人によっては、通常攻撃やばかり使い、魔法を全然、育てていないし。

スペシャルステージは楽しみながらレベルを上げる絶好のチャンス!

直接ストーリーには関係ないスペシャルステージ。戦闘を楽しむこともできるし、通常では得られないようなアイテムが大量に隠されている。プレイヤーに自由度を持たす意味もあるダンジョンなのだ。ストーリーに左右されない場所なのでいつ行ってもかまわない、行きたくなったら行けばいい場所だ。ただ、難易度はかなり高いので順序としては、「夢幻の城」「戦士の墓場」「魔導の塔」と行くのが負担が少ないだろう。特に「魔導の塔」は構造も複雑だし、中のモンスターもめっぽう強い。しかも最上階近くで超強いボス敵3体と戦うことになる。中にはセーブポイントなく回復もできないので、できればレベル36ぐらいで行くのがいいかもしれない。

戦士の墓場

そこそこ強い敵が登場。拳王を倒すと特殊アイテムが。

無限の城

広間にセーブポイントがあるので比較的探索しやすい。

魔導の塔

かなり攻略は大変。しかし最上階には驚異のアイテムがてんこ盛りだ。

こんなにすごい物が

道具 渡す 195396 フェアリーティアラ

防御+35 20以下のダメージを無効

風土が違えば人の性格もアイテムも変わる。これも楽しみのひとつ

宮路　そうすると、その後が厳しいですよ。

──　ええ。だからスーに魔法を全属性持たせずに、マナエッグをラップのために取っといたんです。

宮路　それは正しいかもしれませんね。

──　それで、ジャスティンとフィーナにも全属性の魔法を持たせてセーブが近そうな場所では魔法オンパレードにしてキャラを育ていました。

宮路　なるほど。

──　そういえば、世界の壁を越えたとたんに体験版にもあった3人が壁の上に立つ例のムービーシーンが見られると思っていたんですが。

宮路　あのシーンは構成の問題でボツになりました。ムービー自体は好きなんですけど、前後のつながりが悪かったものですから。

──　壁を越えたらいきなりジャングルだったので新鮮な感じがしました。

宮路　異世界的な感じを少し出したいと思ったので、いきなり南米のジャングルみたいな感じに制作しました。

──　凝ってますよね、アイテムとか回復薬の名前も場所によって違いますし。住んでいる人達も違うし。

宮路　やっぱり文化が違うんです。

──　ガンボの村の村長さん、いいですよね。

宮路　ああいうのが重要なんですよ(笑)。濃いキャラクターをいろいろ考えて作りましたから。ニューパームのパコンなども濃いキャラクターでしょ?　ちょっとネたばらしになってしまいますが、パコンもちゃんと冒険者協会の受付嬢と結婚したりとかしています。そういったところを細かく調べていくのも楽しみの1つですよ。

──　そういった特異のキャラの性格や、アイテム名やモンスター名などは、どんなアイデアから出てきたんですか?

宮路　スタッフがノリと勢いで考えたんです。だから妙なパワーがあるんですよ。

──　アイテムやモンスターの中にはかなりすごいネーミングのものがありますよね。ニャルモットやニタリクジラなどユニークなものが多いような気がしますが。

宮路　(笑)ニャルモットは、元があるモンスターですけど、中には結構適当なのもありますね。最後までいろいろ考えていたんですが、アイテム名と魔法名とモンスター名は、案外最後まで混乱しながら作っていましたね。なにしろ数が膨大で、ネタがつきてしまうんですよね(笑)。

──　登場キャラクターに、モデルはあったりするんでしょうか?

宮路　特にモデルは、いないと思いますよ。

──　今回コラムでも、紹介していますが、すごく大きな駅貼りポスターも制作したんですね。

宮路　駅貼りポスターは、ジャスティン版とミューレン版の2枚対になっています。ただ、作った数が少ないので見た方は少ないかもしれません。ただし、貼ってあったのは東京では山手線の駅いくつかと、あと大阪近郊で……。

──　秋葉原近辺のゲームショップでも見かけましたが。

宮路　ちょうど発売日に合わせて貼ってたんです。こうして見ると結構いいポスターですね。2つ対にして隣り合わせで貼らせましたから。ポスターの使い方の新しい方向性かもしれませんね。

──　それでは、最後にプレイヤーにぜひ見てもらいたい点などがあったらお願いしたいのですが……。

宮路　見てもらいたいところは、それはもういろいろですが。そうですね、少し抽象的な言い方になってしまうのですが……。何と言ったらいいのか、我々のクリエイターの執念、魂を見てくれというところですかね。作り手側の魂がこれだけこもったゲームはないぞと。開発スタッフは全員、魂削って作ってましたから。あと終盤のスペクタクルシーンをぜひ、見てもらいたいですね。

──　わかりました。どうも長い時間お答えいただき、ありがとうございました。

スーとの別れは涙なくしては見れない

ジャスティンが大好きなスー。フィーナへのかすかな嫉妬心を隠して旅してきたが、そのストレスもあってかダイトでダウン。ジャスティンの隣に自分の居場所が見いだせず、1人帰る姿は涙モノだ。

ジャスティン　あたし!!
あたし…… 大人になるまで……
冒険は　やめることにしたの

パーティーから一時抜けるスー。ゆっくり考えるいい機会だった。

……バイバイっ!　がんばってね!
ジャスティンなら　きっと　夢を……
エンジュールを　見つけられるわ!

これ以上2人を見ているのも辛い。最後に泣く場面ではもらい泣きしてしまうぞ。

抜けるキャラ達からのせんべつは預かり所で受

アイテム	効果
あかいろクレヨン	スーの炎の魔法経験値を1/3使用者に加算する
そらいろクレヨン	スーの風の魔法経験値を1/3使用者に加算する
ちゃいろクレヨン	スーの土の魔法経験値を1/3使用者に加算する
みずいろクレヨン	スーの水の魔法経験値を1/3使用者に加算する
打ち方絵日記	スーの射撃経験値を1/3使用者に加算する
叩き方絵日記	スーのメイス経験値を1/3使用者に加算する
剣の極意書	ガドインの刀剣経験値を1/3使用者に加算する
土の極意書	ガドインの土の魔法経験値を1/3使用者に加算する
火の極意書	ガドインの炎の魔法経験値を1/3使用者に加算する
めったぎりの巻	ミルダの刀剣経験値を1/3使用者に加算する
叩きまくりの巻	ミルダのメイス経験値を1/3使用者に加算する
まっぷたつの巻	ミルダのオノ経験値を1/3使用者に加算する
モゲの教え1	ギドの短剣経験値を1/3使用者に加算する
モゲの教え2	ギドの刀剣経験値を1/3使用者に加算する
モゲの教え3	ギドの射撃経験値を1/3使用者に加算する

このゲームでは結構パーティーメンバーの出入りが激しい。しかし、そこは一緒に戦った仲、ということで、メンバーは去る時に自分が稼いだスキル経験値を置き土産として、クレヨンや教えと称して預かり所に預けていってくれるのだ。なんていいキャラ達なんだ!　各キャラが稼いだ4種の魔法スキル経験値と、射撃や刀剣といった武器ス

ストーリーに直接関係ないけど あると便利なアイテムはコレだ!

このゲームのアイテムは回復薬や武器・防具といった通常アイテムと、イベントをクリアするためのイベントアイテムの2つに分けられる。もちろんイベントアイテムは必須なので手に入れなければならないが、めったに手に入らないまでも非常に有益な通常アイテムもいくつか用意されている。ここではそういった「あると便利グッズ」をいくつかまとめてみた。表を見ただけでヨダレが出そうなアイテムだけに絶対手に入れたいところ。だが、貴重なだけに入手もこれまた難しい。一応入手場所を表示したので健闘してみてほしい。ただ、超貴重とはいっても「魔導の塔」は相当しんどいダンジョンなので、全滅覚悟で臨まなくてはならないのだが……。

アイテム	効能	入手場所
アストラルの奇跡	武器スキル経験値が2倍もらえる	魔導の塔
エーテルの奇跡	魔法スキル経験値が2倍もらえる	魔導の塔
エナジーチャーム	技を使用する際SPの消費量を1/2にする	戦士の墓場
エナジーリング	攻撃したときにたくさんのSPを回復	ジール砂漠・北
会心玉	クリティカル攻撃1回プラス	戦士の墓場
奇跡の天秤	持っているだけで戦闘で得られる金が2倍に	魔導の塔
信頼のきずな	味方1人のIPを増やす	禍の塔・ツインタワーなど
天使の帽子	戦闘中HPを少しずつ回復	リエーテ所持品
光の円すい	味方1人が受けるダメージを一定時間無効化	魔導の塔
復活の秘石	持っているだけで戦闘不能から復活	ツインタワー・アレント
連続玉	コンボの回数が1回増える	火の山ふもと・アレント

会心玉はクリティカル攻撃が2回放てるアイテム。攻撃力の強いキャラにぜひ。

IPが増やせる信頼のきずな。普通にプレイしていれば結構手には入るはず。

復活の秘石は戦闘中に復活できるスグレもの。使ってもなくならないのも嬉しい。

お年玉プレゼント

駅貼り用に数量も限定して作られただけにファンとしては貴重なレアアイテムのこのポスター。ここはひとつ、ということで、ゲームアーツさんから読者の方5名にプレゼントが決定。さすが太っ腹! ちょっと遅いお年玉だ。ふすまにピッタリなサイズだぞ。
宛先は　東京都中央区日本橋箱崎24-1　ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部「グランディアお年玉プレゼント」係まで。
たくさんのご応募、お待ちしています。

濃いキャラもいっぱい。それぞれの未来も見もの

主役はもちろんジャスティン達だが、世界の平和はどんな脇キャラにもやってくる。妙に楽しいキャラ達の未来をちょっと覗きに行ってみるのも楽しみ方の1つだ。いろんな村を訪ね用意してくれたテキストをありがたく読もう。

アツアツぶりを披露してくれたダンダ達2人の未来は?

ヨヨヨーンのパコンはなんと受け付け嬢と結婚したとか。

け取ろう

キル経験値などを1/3自分のモノにできるこれらのアイテム。貴重な経験値だけに、誰に使おうかも迷うところだが。

魔法が使えないキャラも技を使って経験値を稼いでもらおう。

これがウワサの駅貼りポスターだ!

インタビューの中でも話があったように、今回「グランディア」の発売に合わせて駅貼り用のポスターが作成された。右のやつがそれだ。1枚しか紹介できないのが残念だが、もう1つのポスターにはミューレンはもちろん、リーンや3人娘といった軍の面々などで構成されている。1枚だけでもなかなかだが、2枚対になって貼られているさまは人目をひきつけずにはいられないほど目立っていて、駅で立ち止まって見る人もみかけたほどだ。しかし山手線の駅や大阪といった大都市圏の駅や、秋葉原あたりのゲームショップでぐらいしか貼られていなかったりと場所もかなり限定されていたため、これで初めて見た人も多いんじゃないかな?　運良く街角で2枚組を見られた人は、今年はいいことがあるかも、なぁ〜んてね!

好評月イチ企画第2回

次の世代に捧ぐバイブル

中村光一

人は彼を天才と呼ぶ…

人に歴史あり！ セガサターンにこの人あり！

クリエイター列伝

a series of biographies of GAME CREATOR——Vol.2

名作ゲームを創り出すものは、時として1人の天才クリエイターであったりする。今から15年ほど前。"中村光一"という名前は、パソコン黎明期においてマニアの間で1つのブランドですらあった。高校1年生の時から驚異的な才覚を発揮した天才クリエイター、中村光一の真実に迫る！

普通の子供と変わらない楽しい日々を送った中村少年

——12月19日号の金子一馬氏に続いて登場するのは、このたびセガサターン用に、サウンドノベル第3弾の「街」を無事リリースしたチュンソフトの社長・中村光一氏だ。パソコン黎明期から天才プログラマーの異名をほしいままにし、高校生の頃から数々の作品で、多額の賞金を獲得。その後エニックス主催のコンクールで堀井雄二氏らと出逢い、かの「ドラクエ」シリーズを生み出した日本を代表するゲームクリエイターだ。まだあどけない表情の残る高校2年生の頃、すでに会社設立を志していたという彼は、はたしていかなる少年時代を過ごし今に至るのか？ 次世代に贈る天才少年の人生をお届けしよう。

中村■小学校低学年の頃はですね、学校から帰ってきては、いわゆる4時5時のアニメっていうんですか？ そういう番組をほとんど見てましたね、それも毎日。いわゆるアニメのマニアっていうのとはたぶん違うんだけど、その頃の世代の子供が普通に見る番組は全部見てましたね。「宇宙戦艦ヤマト」とか「海のトリトン」とか「バビル2世」とか「妖怪人間ベム」「ゲゲゲの鬼太郎」とか。あと、「巨人の星」とか「侍ジャイアンツ」とかね。ほとんどのアニメは見てたんだけど、香川では、UHFのチャンネルでしか放送してなかった番組は、特別なアンテナが必要だったんで、確か「仮面ライダーV3」とか見れなくて、すごく悔しい思いをした覚えはありますよ。

——中村さんは自社の新作発表会で、いつもふるさとの讃岐うどんとかを来場者に包んだりしてて「へー」って思ったりするんですが、やっぱり故郷への思い入れは深いんですかね？

中村■いや、あれは全然関係ない物よりはいいかなーって思うんで（笑）。ただ、僕の田舎の丸亀市って本当に何もないんですよ（笑）。溜め池とかはすごくあるんですけど（笑）。気候は温暖なところで、国鉄もそれまでずっとディーゼル機関車だったのが、最近電車になったぐらいですから。国鉄（現JR）のことをみんな「汽車」って言ってましたからね。あと、高速道路なんてものは最近までなかったし、高いビルもない。かといって、

手先の器用な少年が香川県丸亀市で過ごした日々…

すごいド田舎かっていうと、いちおう都心部で、中心には商店街もあるんです。でも、ちょっと離れるとたんぼも山も川もある。そんなところでしたね。あと、一応関西人だから、いわゆる関西弁も自然にしゃべれるんですよ。「そりゃあかんわ」とか(笑)。

すごいスパルタ教育だった父親

──中村さんが子供の頃って、どんな感じでした？　今でこそ受験勉強とかスゴイ時代ですけど。

中村■すごいスパルタ教育だったのは間違いないですね。とにかく親父が厳しくて、小学校に入る前に「80点以下は絶対取るな」って言われてて。80点以下を取って帰ると、本当にぶん殴るんですよ(笑)。しかも酔っぱらって帰ってきてると力の加減もないですから。よく顔に手形つけて行ってましたね。でも、塾とか習い事とかは全然やったことはなくて。そういうのに行くヤツは勉強ができないから行くっていうイメージが当時はありましたから。まあ親父が怖くて勉強してましたね。でも学校から帰ったら、ほとんど川で遊んだり、たんぼで遊んだりしてましたよ。特に小学校高学年の時は釣りをすごくやってましたね。あと、丸亀城の周辺が公園だったんで、そこで昆虫を捕ったり、缶蹴りやったり……。それとねぇ、小学校の頃から、ゲームセンターというか、デパートの屋上なんかにある遊技場がすごく好きで、よくそこでピンボールとかやってましたよ。それだけじゃたりなくて、自分で板に釘を打ってピンボール作ったり。それと高学年の頃はタミヤのプラモデルにすごくハマってた。

──学校のクラブ活動とかは何を？

中村■小学校の頃は、町内会でソフトボールをやってましたね。中学校ではいちおうテニスをやってましたけど、あんまり強くなかった(笑)。

──得意な科目苦手な科目は？

中村■得意な科目はやっぱり数学とか理科系が大好きで、苦手は音楽と英語。手先は器用なほうだったから、笛とかはちゃんと吹けたんだけど、歌のテストはダメでしたね。

──その頃って将来はどんな仕事がしたいと思ってました？

中村■小学校の頃はお医者さんになりたかったんですよ。ブラックジャックみたいな天才外科医になりたかった(笑)。手先は当時から器用でしたから、手塚治虫の『ブラックジャック』を読んで、純粋にカッコイイなーって憧れてた。それがいつのまにかゲームになっちゃうんですけどね(笑)。

──ゲームとの出会いというのは？

中村■さっきも言ったように、小学校の頃からデパートの屋上のアーケードスペースとかに行ってましたから、自然にですね。“テレビゲーム”というと、小学校の5～6年の頃になるんじゃないですかね。

──当時、「インベーダーゲーム」にすごくハマったと聞きますが？

中村■いやもうハマりましたよ(笑)。すごくやりまくったし、よく芸能人が家にインベーダー買っちゃったなんて聞くじゃないですか。もうすごく羨ましかったですよね。僕も大人になったら絶対買ってやるみたいな(笑)。だから、高校に入って、数学同好会っていうのに入ったんですけど、そこに入ったのも、先輩達がパソコンを使ってデモンストレーションしながら勧誘をやっていたからなんですよ。もう流れとしては、インベーダーに出会って→ゲームセンター通い→高校でパソコンを始めてゲーム作りって感じで、ゲーム一色でしたから(笑)。高校に入ってからは、ろくに勉強もしなかったから成績も下から数えて何番目って感じで(笑)。

──パソコンとの出会いは高校に入ってからだったんですか？

中村■そうですね。だって、コンピュ

CHUN SOFT

CEO & President

KOICHI NAKAMURA

1964年8月15日、瀬戸内海の城下町、香川県丸亀市に生まれる。獅子座。33歳。血液型：O型。独身。身長175cm、体重69kg。少年の時は、一通り趣味を体験。琴平中学校の2年の時に「インベーダーゲーム」と出会い、以後ゲームに傾倒。香川県2位の進学校、県立丸亀高校に入学後、パソコンでゲームがいじれそうとの理由で、数学同好会に参加。高1にして印税20万円を獲得。その後も数々の賞金を獲得し、電気通信大学短期大学部電子工学科に在籍中、19歳にしてチュンソフトを創業。ちなみに、チュンソフトの名は、高2の夏にクラスで流行った麻雀で、中村の「中」をとって、「チュン」のあだ名がついたことに由来しているのは、あまりにも有名な話。現在は代表取締役。最近ハマっている趣味はゴルフ。

Private Photographies

右は中村氏から借りた本邦初公開の子供の頃の貴重な写真。じつは、1歳の時に母が離婚をし、小学3年の時に父を亡くしているそうだが、祖母と叔母夫妻に見守られ、温かく育てられたという中村少年。1人っ子ではあったが、少年時代は何事にも興味を示し、いろんな遊びを吸収していく……。

2歳の頃の写真。田舎育ちとはいえ、周囲からは大切に育てられていたことがわかる一幕。

小6時の京都修学旅行のフェリーにて。流行っているものには、積極的だった。

高2の修学旅行。場所は富士の裾野とか。このあどけない少年は、すでに賞金王の道を進んでいた。

高校2年の時に確定申告してた変な奴でしたよ(笑)

ータって、なんかすごくブラックボックスなイメージで、わけがわからないじゃないですか(笑)。得体がしれないから興味もなかったですね。それよりも僕はもっと機械仕掛けっぽい物のほうが好きだったから、一度真剣にモーターとかLEDとか付けて、手作りのインベーダーゲームが作れないかって考えたぐらいですよ(笑)。

パソコンとの出会いと自作ゲームへの目醒め

――でも、その後パソコンを使って天才的なプログラムを次々と生み出していくわけですよね？ そのへんの頃のことを聞かせてもらえますか？

中村■その数学同好会には、なんでも日本が高度経済成長期に文部省から各高校に配ったという電子卓上計算機があったんですけど、その頃はもう使われてないような機種（※リコーのリコマック。256ステップしか組めない関数電卓）だったんですね。で、それのプログラムをやってみて、すごくプログラムって面白いと感じたんですよ。なんかパズルをずーっと解いてるみたいで。しかも動作がちゃんと目で確認できるわけですから。それでなんかコンピュータにどっぷりハマって、1年生の時は授業中にずーっとプログラムを書いて、放課後同好会で入力して動かして、動かなかったら家でデバッグしてっていう生活のループでしたね(笑)。それが2～3カ月続いて、今度は先輩のパソコン（※TRS80）を借りて先輩からベーシックを教えてもらったんです。それで、今度は自分のがとにかく欲しいって思いだして、新聞配達のバイトを始めたんです。田舎でしたから、マックとかでバイトをするとすぐにバレますから(笑)、朝バレないような時間に新聞配達。それで秋の文化祭に間に合わせて、自分用のPC8001（※当時20万円）を買ったんですよ。で、先輩が『I/O』に投稿してたんですけど、僕もそれがやりたくて、とりあえずテンキーのほうにAからFまでを割り当てて、入力しやすくなるようなプログラムを自分で作って、投稿してみたんです。そうしたら『I/O』に採用されて、原稿料として2万円もらったんですよ。で、これはゲームを作ったらもっともらえそうだなーって思って、「平安京エイリアン」を縦にしたようなゲームで「スペースパニック（'80年）」ってゲームがあったんですが、それを高校1年の春休み前ぐらいにパソコンで作ってみたんですね（※タイトルは「エイリアン2」）。自分としてはマシン語に初めて挑戦して作ってみて、投稿してみたら、いきなり20万円の原稿料とかもらっちゃったんですよ。それで、もっと面白い物を作ろうって思ったんです。

高校の時の文化祭の時に作ったアラレちゃん。「この時は、まさかドラクエで鳥山明さんと一緒に仕事をするなんて思ってなかったですからね」と当時を思い出す中村氏。この頃すでに天才プログラマーの片鱗を見せていたわけだ。

チュンソフトの由来は麻雀のニックネームから

中村■ところが、最初の作品が高1の最後に作ったものだったんですけど、2年になったらクラス替えがあるじゃないですか。で、そのクラスでなんかの拍子に異常に麻雀が流行っちゃって(笑)、しばらくのあいだ僕も麻雀ばっかりやって、パソコンから遠ざかっていたんですよ。で、麻雀で「中」って「チュン」って読みますよね。だから僕の中村の中をとって、"チュン"っていうニックネームがついたんです。まあ、これはそのままチュンソフトのチュンになってるんですけどね(笑)。それから、高2の夏休みになって、当然みんな学校に来ないから、麻雀やるにも面子が集まらない。しょうがないから、ゲームでも作ろうかって、今度はコナミの横スクロールシューティングゲームの「スクランブル」を作ったん

目醒める天才プログラマー

今も大切にとってある当時のポスターを開いて見せてくれる中村氏。記憶は今でも鮮明だ。

パソコンショップの店長に「キミなら優勝間違いないんじゃない」と勧められたエニックス主催の第1回ゲーム・ホビープログラムコンテストのポスター（左）。高校3年の時に1カ月半かけて作った「ドアドア」は、いまだに悔しいという準優勝だった。右は製品化された受賞作品。

です。あれは今見てもよくできてると思うんですけど(笑)、『I/O』さんがそれをカセットにして販売して、僕の元には100万円以上のロイヤリティが入ってきたんですよ。

——高校2年で？

中村■高校2年で。だから、高校生の頃から確定申告してるっていう変なヤツだったんですよ,僕(笑)。それで、今度はPC8801を買ったんです。それまではディスプレイも買えなくて、14インチの古いテレビモニターにつけて、白黒反転させて使ってたりしたんですけど、モニターとかプリンターとか一気に揃えて。もうすごくうれしかったですよ。で、高校3年の夏ぐらいにPC98が出たんです。初の16ビットマシン。それ欲しいなーって思ってたところに、よく出入りしていたパソコンショップの店長さんに「これに応募すれば買えるよ」ってエニックスのプログラムコンテストのポスターをもらったんです。

エニックスとの出会いとドラゴンクエストへの道

中村■当時、ゲームの会社でそれなりに有名だったのはハドソンさん、テクノソフトさん、システムソフトさんと光栄さんぐらいだったんですけど、エニックスなんて名前聞いたこともないし、いかにも怪しいじゃないですか(笑)。で、怪しいなーと思いながらも投稿したんですよ。世の中、悪いヤツもいるからなーとか、こっちは田舎者ですからいろいろ考えてたんです。で、準優勝だっていうんで、受賞の知らせが来て、ちゃんと契約書を取りたいっていうことで電話がかかってきたんですね。で、一番最初に来たのが、エニックスの千田さん（千田幸信・現エニックス常務取締役）。「あ、これはヤバイ会社だなー」って(爆笑…千田さん、ごめんなさい)。でも、本当はやさしい、いい人だったんですけどね。

——それが高3の時で、その後上京して大学に入って、19歳にして会社を作ろうとなるわけですよね？　その決断もスゴイなと思うんですが。

中村■一番のきっかけは、当時パッケージで売られていたゲームって、本当にひどいモノが多くて、それでいて4,000円とか5,000円とかしたんですね。そういうゲームを買っちゃって、すごく頭に来たということや、僕が作ればよっぽどいいモノが作れるのにという思いがあったんです。買った人も喜ぶし、自分としてもビジネスになる。だから、東京に行って、ゲームの会社を作ろうと思った。実際高校生で100万円とか手にしちゃってましたし、当時のソフトのマニュアルなんて、本当にコピーなんですよ。これなら僕でもできるじゃないかって。で、いろいろ相談したら、会社を作る前に、エニックスで第2作を作ってみないかって言われたんですね。まあ、第1回目のコンテストで、「ドアドア」が準優勝だったのは、いまだに納得がいってなくて、「ニュートロン」を作ったんです。で、そのロイヤリティと今まで溜めてきたお金で、大学2年に上がるときに会社を作ったんですね。その時、どうせやるならちゃんとした事務所を借りてやろうと言ったのが、実は中西（一彦・チュンソフト営業部長）なんですよ。当時は中村、中西だから学籍番号も1つ違いだったんです。

——その頃は、そろそろファミコン時代ですよね。

中村■ちょうどチュンソフトを創っ

100年、200年経ってもみんなに遊んでもらえるモノを作ってみたい

創業当時、一番最初に行った社員旅行（強羅の温泉）。社員は高校・大学時代からの友人の6人。当時中村氏は20歳だった（左から2人目）。

発売日	タイトル	機種	担当
1985年7月18日	ドアドア	ファミコン	ゲームデザイン&プログラム
1985年11月29日	ポートピア連続殺人事件	ファミコン	ディレクター&プログラム
1986年5月27日	ドラゴンクエスト	ファミコン	ディレクター&チーフプログラム
1987年1月26日	ドラゴンクエストII～悪霊の神々～	ファミコン	ディレクター&チーフプログラム
1988年2月10日	ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…～	ファミコン	ディレクター
1990年2月11日	ドラゴンクエストIV～導かれし者たち～	ファミコン	ディレクター
1991年12月2日	ファミコンジャンプ2	ファミコン	ディレクター
1991年12月13日	テトリス+Bombliss	ファミコン	ディレクター
1992年3月7日	弟切草	スーパーファミコン	プロデュース&ディレクション
1992年9月27日	ドラゴンクエストV　天空の花嫁	スーパーファミコン	スーパーバイザー
1993年9月19日	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	スーパーファミコン	プロデュース
1994年11月25日	かまいたちの夜	スーパーファミコン	プロデュース
1995年12月1日	不思議のダンジョン2 風来のシレン	スーパーファミコン	プロデュース
1996年11月22日	不思議のダンジョン風来のシレンGB～月影村の怪物～	ゲームボーイ	プロデュース
1998年1月22日	街	セガサターン	プロデュース

中村光一作品群

左は、中村氏が関わった作品リストだが、これらは会社をおこしてからのもの。これ以前に、高1で「スペースパニック」をコピーした「エイリアン2（'81年）」、高2で横スクロールゲーム「スクランブル('82年)」、高3の時の縦スクロールゲーム「リバーレスキュー('82年)」、そして、有名な「ドアドア(PC-8801用、'82年)」、大学1年時の「ニュートロン('84年)」などがある。ここ数年は年に1作ペースなのは、チュンソフトの「質重視」の精神の表れと言える。

'87年5月に「ドラクエII」の打ち上げで行ったエジプトの写真（中央の白いシャツの人物が中村光一氏）。大ヒットして苦労が癒された瞬間だ。

ドアドア

1UP-000000 HI-000000 R-01 ●1

ドラゴンクエストII

*「ローレシアの　おうさま！
だいしんかんハーゴンのぐんだんが
わがムーンブルクの　おしろを！

当初はエニックスブランドで家庭用ゲーム機に参入していたチュンソフト。「ドラクエII」は「一番プレッシャーのかかった作品」だという。

好評月イチ企画第2回

そして、最新作「街」へ…

刃物のような切れ長の目をした女と、捨て犬のようにおどおどした目をした若い男。

た年('84年)はファミコンの出た年なんです。最初は「ドアドア」をファミコンに移植して、じゃあ次はファミコンでアドベンチャーを作ればヒットするだろう。でも、絵の問題や文字入力の問題があると言ってたところに、エニックスの千田さんから、堀井雄二さんの「ポートピア連続殺人事件」なら、絵もシナリオの量も多くないし、コマンド入力方式にすれば可能だと言われて、やることになったんです。堀井さんとの仕事は、それが始まりなんですけど、面識自体は以前のエニックスのコンテストの時にあったんですね。で、「ポートピア」を作りながら、お互いにハマっていたパソコンゲームの「ウィザードリィ」や「ウルティマ」の話題で盛り上がってて、いつかああいうRPGをやりたいねって話していたんです。そうしたら、ポートピアが大ヒットして(※70万本販売)、いろんな大人の有名人やら、週刊誌やテレビなんかでも紹介されて、結構話題になったんです。そんな中の1人に漫画家の鳥山明さんがいて、僕もちょっとゲーム作りに参加したいっていう話が出てきたんですね。それと、「ポートピア」のソフトのアンケートハガキの返りの中に、作曲家のすぎやまこういちさんのものがあるのをエニックスのスタッフが見つけて、SEだけでBGMのない「ポートピア」について「曲があるともっといいのに」って内容のコメントをいただいたんです。それで、早速すぎやまさんに連絡を取ってみて、一緒にRPGのゲーム作りをやりませんかっていう話になったんです。それが「ドラゴンクエスト」の始まりだったんですね。

――「ドラクエ」のヒットは、プログラム的な作り込みと、丁寧さの部分に負うところも大きかったと思うんですが、一番苦労した頃って、いつの頃でした?

中村■やっぱり「ドラクエⅡ」ですね。あの時は本当に逃げ出そうかと思ったぐらい辛かったですね。今でこそ分業制は当たり前ですけど、「ドラクエⅡ」は、初めてプログラムの分業を取り入れた作品だったんです。でも、開発ツールや、ファイルの管理方法、バランス取りなど、いろんな部分でトラブルがあって、発売日も何度か延びたんですね。それが原因で受注も半分になっちゃって……。もうゲーム作りをやめて、田舎に帰ることすら考えましたから。でも、無事完成して、フタを開けると、大行列ができて、社会現象にまでなっちゃった。たぶんあのバランスの悪さが逆に功を奏した部分でもあったと思うんですけどね。ラゴスはどこだとか、謎が解けない人もいて、話題になったから。だからその後、「ドラクエⅢ」からは、プログラムの第一線から退いて、ディレクターとして態勢を固めたんです。

ドラクエとの別離と新しい挑戦の始まり

――その後、「ドラクエⅤ」を最後に、チュンソフトとして、「ドラクエ」から離れていきましたが、あれは?

中村■「ドラクエⅤ」の時に、今のこのビル(新宿)にチュンソフトは引っ越したんですね。だから、うちの会社として新しいことをやりたいというのがあったし、「ドラクエ」自体ももはや完成し切っちゃってる感じがしたんです。「弟切草」は当時「ドラクエⅤ」と時期が重なってて、スタッフも人数がほとんどいなかったし、テキストだけでプレイするゲームの面白さというのも、感じてましたから。あと、「不思議のダンジョン」シリーズのコンセプトも家庭用ゲームに取り入れたい内容だった。そのへんでそろそろ自社のモノに力を入れたいと。

――中村さん自身、ゲーム業界歴が非常に長いんですが、最近のゲーム業界をどうご覧になりますか?

中村■もう業界としては安定したというか、新聞配達から始めて、一発パソコンで当ててやるというモノでは、もはやないですよね。そういう意味では、寂しいですし「テトリス」クラスのアイデアが、そろそろ出てこないかなーって思うんですけどね。

――将来の夢と最新作「街」について。

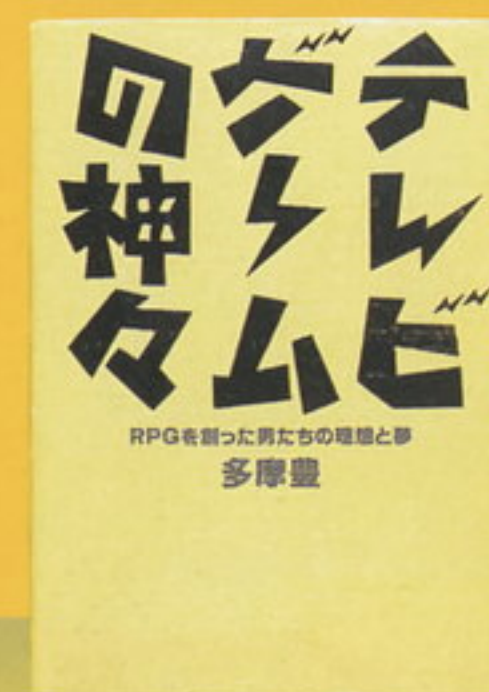
中村■そうですね。近未来的なところでは、ネットワークゲームの何かいいモノを作って、世界中の人に同時に楽しんでもらえるモノを作りたいですね。スポーツとかもそうですけど、国境を越えて遊べるというのは、素晴らしいと思いますから。そういう意味では、ゲームって山の数ほどありますけど、将棋や麻雀みたいに、100年、200年経っても遊ばれているモノってないじゃないですか。そういう意味では、自分が死んで100年、200年経っても遊ばれるような何かを作りたいですね。それと最新作の「街」は、"人の縁"を描いた奥の深い作品です。ぜひじっくりと時間をかけてプレイしてほしいですね。

永遠の少年　中村光一

「僕らは特定のハードに何かを作ろうというのではなく、むしろ僕らが作りたい作品がそこにあって、それに一番合ったハードを選ぶという考え方なんです」。これはセガサターン参入に際しての中村光一氏のコメントだ。家庭用ゲーム機の歴史において、ファミコン、そしてスーファミの顔とも言えた中村光一氏が、よもやセガサターンのソフトを作るとは、1年前の時点ではほとんどの人が想像すらしていなかったことだろう。

1人のゲームユーザーでもある中村少年は、幾度となく中身のないヒドいゲームを手にして怒ったという。「自分は絶対こんなゲームは作りたくない」。そんな1人の少年の純粋な思いが、"打率10割"と言われるチュンソフトの作品の「魂」となっているのだ。有名ゲームの名前と大量宣伝でゲームを売ろうという今の時代、チュンソフトと中村光一の存在は貴重である(T-CHO)。

中村光一を知るための本

テレビゲームの神々
RPGを創った男たちの理想と夢
多摩豊

'94年9月発刊(光栄)。中村光一単独の本というわけではないが、宮本茂、堀井雄二、さくまあきら氏たちと時間軸を合わせそれぞれ展開していく内容が面白い。

マンガ版
ドラゴンクエストへの道
MAKING OF DRAGON QUEST
監修 石ノ森章太郎
企画 エニックス
エニックス発/迫真のドキュメントコミック誌に登場!!

「ドラゴンクエストⅠ」ができるまでの堀井雄二、すぎやまこういちなどとの交流をマンガで描写。もはや絶版本だが、チュンソフトのバイブルとの噂もある本。

人に歴史あり! セガサターンにこの人あり!
クリエイター列伝
a series of biographies of GAME CREATOR――Vol. 2

取材・文/T-CHO　撮影/TETSUO OHYA

アラウンド ザ デジアナ ワールド

Around the DIGIANA world

マルチメディア通信 ———— 大谷和利

PROFILE
テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh、Newton、デジタルカメラ、そしてステレオ&パノラマを中心とするクラシックカメラをこよなく愛す。近著に「Newton SPIRITS」（共著、NTT出版刊）。Macintosh専門各誌、デジタルカメラマガジン（インプレス発行）などに連載多数。多忙な日々を過ごす。

隔週連載 Vol.25

電子グリーティングカードの時代

今年はずいぶんと電子年賀状をいただき、その返事をやはり電子的に送った。本当は喪中なので年賀状のやりとりはしないのが基本だったが、仕事がら、正月ともなればさまざまな人から送られてくる。しかも、お年玉付きなのだ。

記念切手がなくなる？

今年の１月１日に、毎日新聞は30年後の2028年の元旦の仮想新聞を発行した。そこには、電子メールの普及に伴って郵政省が記念切手を廃止するという架空の記事が掲載されていた。

個人的には、普通の切手は廃止されても計画的に死蔵されることを狙って発行される（＝国の収益となる）記念切手が廃止されるとは考えにくいが、それでも今後、一般の郵便物（特に手紙）が確実に減って電子メールに置き換えられるのは間違いないだろう。

ワープロやパソコンで印刷した年賀状が普及し始めたとき、心がこもっていないとか、儀礼的過ぎる（もともと年賀状自体が儀礼的だが）などと言われたものだったが、それがいつの間にか大多数を占めるようになった。逆に、デジタルカメラのイメージを入れてレイアウトするなど、デジタルならではの特徴が出て、コミュニケーションの道具として、一層の進化を見せている。

同じように、今は電子メールで年賀状などと言うと、それこそ無味乾燥なものの代名詞として吊し上げられそうだ。１つのデータを簡単な指定で複数の受取人に送れるので、本当に機械的で形式的な挨拶になりかねない。

しかし、それでも今後はますます普及して、紙資源の無駄遣いを減らしてくれることは間違いない。

電子年賀状の仕組み

ところで電子年賀状の種類には２通りある。１つは、普通の電子メールのように、受取人にそのまま年賀状のデジタルデータ（イメージファイルなど）を送るやり方。しかし、この方法だと、相手のメール環境によってはテキスト以外の情報がきちんと届くかどうかわからない。また、アニメーションなどが含まれていれば、コンピュータの機種の違いなども問題になってくる。同じソフトが走るとは限らないからだ。

そこで考えられたのが、データ自体はインターネット上のどこかのホームページに置いておき、そのサイトのアドレスと閲覧に必要なパスワードなどを電子メールで受取人に送る方法だ。つまり、「どこどこにあなた宛の年賀状が届いています。見るときにはパスワード○○を打ち込んでください」といったテキストメッセージのみが送られるのである。いわば郵便局の私書箱のような仕組みをインターネット上に設けて、そこまで受取人が見に行くというやり方だが、ホームページを見るためのブラウザの機能はコンピュータのシステムや機種が異なってもほぼ標準化されているので、まず間違いなく電子年賀状を表示させることができる。しかも、受取人にとってもイメージデータを含む大容量のメールを大量に送りつけられずに済むので大助かりだ。

一方で、電子年賀状が置かれたホームページには多くの人がアクセスするようになるので、広告や宣伝などの良いチャンスが生まれる。そこで、こうした電子年賀状サービスはほとんどが無料のサービスとなっており、その代わりにどこかに広告やそれに準じたメッセージが入っていることが多い。

そして今年は、さらに広告価値があると思った企業の中に、自分のサイトの電子年賀状サービスを利用してくれた人を対象として、デジタルカメラなどの豪華賞品が当たるお年玉を付けるところが出てくるようになった。年賀ハガキの場合には受取人だけが得をするが、電子年賀状の場合には差出人にも同じ商品が当たるところがミソである。そして受け取った人は、まず間違いなくそのサイトで電子年賀状を作って知り合いに出し、お年玉の当たる確率を上げようとする。

かくしてネズミ算式に利用者が増え、数日の間に、一部の人の間では電子年賀状が当たり前のように普及してしまうのだ。来年の正月には、今年のさらに数倍〜数十倍の規模でこうしたサービスが展開されることだろう。

なお、こうした電子メールサービスのサイトは期間限定で設けられている場合が大半だ。もし見つからなかったら、今年の暮れにサーチエンジンなどを使って検索して利用してみよう。

▲これが、お年玉付き電子年賀状の例だ。絵柄は選べるが、あまりデータを重くできないせいか、どれも単純で面白味には欠ける。

▼コニカが協賛するこのサイトでは、デジタルカメラをはじめとする各種製品から好きなお年玉を選ぶことができる（http://konica.nenga.co.jp/konica/）。抽選に当たると差出人と受取人の双方に贈られる仕組みだ。

◀お年玉の付かない電子年賀状もある（http://www.postman.ne.jp/index.shtml）。景品以外の何かで利用者の心を惹きつけなくてはならないためか、こちらのほうが絵柄のセンスが良い。

▶海外には年賀状の習慣はないものの、さまざまな折に送りあうグリーティングカードがあり、これが電子化されている。これは、フラワーショップの連合会が提供する花のクリスマスカードの例だ（http://www.virtualflorist.com/）。

増刊号特別企画！ たまには実写で「セガサターン、シロ！」（笑）

王様しげオー

「THE野球拳」や「アルバム倶楽部～」などで、女の子たちの悩殺ショットをタップリと堪能させてくれたソシエッタ代官山が放つ、バラエティソフトの第4弾がついに登場！ 今回もサターンの機能をフルに使った実写ムービーで楽しませてくれるぞ。

●ソシエッタ代官山●5月28日発売予定●6,800円●バラエティ●CD2枚組●18歳以上推奨

苺娘（いちごむすめ）

若さいっぱい ピチピチGALの苺娘disk

奈良 沙緒理

'85年2月7日生まれの12歳。静岡県出身の沙緒理ちゃんは、8人中最年少で、なんと中学1年生。とにかく明るくて元気いっぱい。昨年末に英知出版から発売された写真集も大好評。今後の活躍に期待がかかる大型新人だ。ホリ・エージェンシー所属。

吉田 里深

里深ちゃんは、'79年8月5日生まれの18歳。86／58／88のナイスなプロポーションと笑顔で、テレビやビデオ、雑誌の表紙やグラビアなど幅広く活躍中。レモングラス所属。

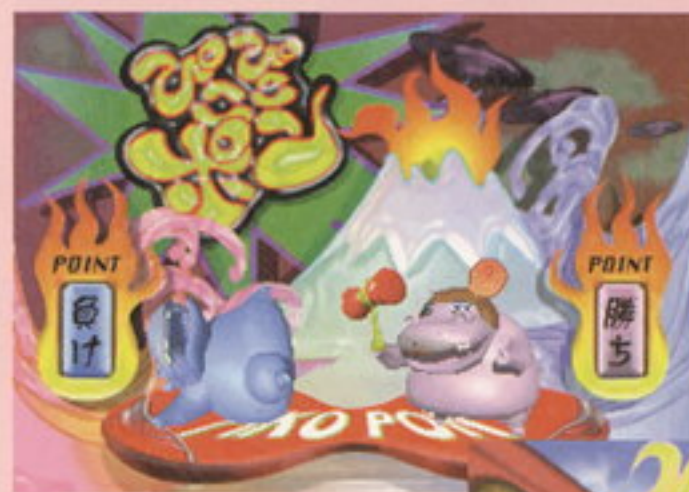
飯島 みゆき

みゆきちゃんは、なんといっても95センチの巨乳と人なつこい笑顔がチャームポイント。'79年1月29日生まれの18歳で、「制服向上委員会」のメンバーだった。現在は、「平成女学園」や雑誌のグラビアなどで活躍中。レモングラス所属。

松田 純

エキゾチックな素顔が魅力の純ちゃんは、'79年6月7日生まれの18歳。「ランク王国」や「平成女学園」など、バラエティ番組の顔として人気上昇中だ。ビデオも近日発売予定。カントリーママ所属。

3本のバトルゲームに勝てばあの美女とドキドキ

対戦する女の子は8人。彼女たちは「苺娘」「桃娘」という2枚のCDに分かれて収録されている。勘と運動神経が頼りのゲームが3本収録されていて、どのゲームで対戦するかはルーレットで決められるのだ。CPUに勝つと女の子のさまざまな「罰ゲーム」をムービーや拡大静止画で鑑賞できる。しかもムービーは1人につきなんと40カット以上もあるのだ。全部見られるまで頑張ろう！

ぴこぴこポン

じゃんけんに勝ったらハンマーで攻撃、負けたら素早く防御しよう。相手にハンマーを当てたら勝ち。素早い反応で、相手を負かしていこう。

アッチ向いてホイ

定番ゲームのアッチ向いてホイも、もちろん収録。今回紹介できなかったけれど、あと1本は「するするドッカーン」という木登りゲームなのだ。

罰ゲームじゃ〜〜〜〜

軽快で愉快な実況が、バトルゲームを盛り上げる！罰ゲームの進行役は、大阪の食いだおれ人形のような姿をしてるけど、アップの表情は怖すぎる!?

アダルトな魅力大爆発桃娘disk

桃娘（ももむすめ）

千東 茉由

茉由ちゃんは'79年8月8日生まれの18歳。今年の3月21日には、シングルCDによる歌手デビューが決定している。また今冬のガーラ湯沢（スキー場）のキャンギャルとしても活躍中だ。カントリーママ所属。

三枝 実央

「スーパージョッキー」の熱湯四姉妹などで活躍中の実央ちゃんは、'77年12月10日生まれの20歳。写真集やビデオもたくさんリリースされているぞ。バニーガール姿も決まってるよね。カントリーママ所属。

稲田 奈穂

'77年8月4日生まれの道子ちゃんは、大人のムードタップリの20歳。趣味はゴルフと料理、そしてなぜかツボマッサージが好きという女の子だ。雑誌やポスターのモデルとしても活躍中。レモングラス所属。

猫のような瞳がチャームポイントの奈穂ちゃんは、'77年9月26日生まれの20歳。「王様のブランチ」や、「BIKINI」などのバラエティ番組で、レギュラーの1人として魅力をふりまいている。ニューイング所属。

渡辺 道子

王様げーむ 制作現場に潜入&突撃インタビュー！

みゆきちゃんはほてった肌がミリョク的で、間近で見るバストは大迫力!! 彼女の健康的なお色気が、本編ではタップリと堪能できそう。インタビューも盛り上がったのだ。

「王様げーむ」はCD2枚組になる予定。当然収録されるムービーシーンは、これまでのサターンのゲームと比べて、かなり多くなるはず。そこでその撮影現場に突撃取材を敢行してみた。ムービーが公開されるのは、もうちょっと後になるので、ここでほんの少しだけ先取りしちゃおう！

ご覧の通り、今回の収録では、体育着や水着姿が中心だったけど、本編ではセーラー服や、看護婦、チャイナ服、バニーガールにレースクイーンなど、うれしいコスプレシーンが目白押しだ。しかも実際のゲームでは、「女の子チェック」というモードがあって、女の子との会話を楽しんだり、身体測定をしたりもできるのだ。

中学1年生の沙緒理ちゃんは、はじけるような若さでこちらも当てられっぱなし。体操服姿にも初々しさが見られてグッドだよね。チャイドルブームで人気も超加速気味。

茉由ちゃんは、落ち着いた雰囲気のお嬢さま。収録中にはいろんなポーズの注文が飛んだが、笑顔で頑張っていたぞ。フランクフルトの使われ方は本編のお楽しみ(笑)。

収録の合い間を狙って、3人のアイドルたちに独占インタビューを敢行！ ブレイク直前のあのコを知るには、最適なソフトになりそうだけど、今はこの記事で彼女たちをチェックだ！

奈良沙緒理

なら・さおり。T 158 BWH80-58-83。趣味は音楽鑑賞と読書。

ホリプロのチアガールオーディションを受けて、この世界に入りました。今回のお仕事でした格好は、水着はスクール水着が2着で、洋服がセーラー服とブルマなど3着です。こんなにいろいろなものを一度に着たのは初めてです。最近のお仕事としては、11月に出た写真集でしょうか。そのサイン会でも、ファンの方にたくさん来ていただいて嬉しかったです。お仕事は楽しくやらさせてもらってますが、実は実家の静岡から通ってるんですよ(笑)。将来は人から目標とされるような女優になりたいですね。革命を起こす女優になれたら嬉しいな。

千東茉由

せんどう・まゆ。T160BWH84-59-85。水泳とテニスが得意。好きな食べ物はデザート系。

今回一番インパクトのあったお仕事は、バニーガールですね。本とかで見ただけだったので、自分でやっちゃったのが「おお」って感じでした(笑)。他にもレースクイーンや、豹柄のドレスで、バーのお姉様なんかをやりました。実は現役の高校3年生なんで、今卒業するために必死で勉強してます。将来的には、女優さんになりたいのですが、どんな役でもできる女優になりたいですね。そのためにはイジワルな役も1回やってみたいです。自分がテレビとか見てて、一番インパクトあると思うのが、イジワルな役なもんですから。

飯島みゆき

T163BWH95-58-88。バストはFカップ。ピアノが特技。

今日で2日目なんですけど、収録はあと2日残っています。以前CD-ROMのお仕事もしたんですけど、くすぐりカットとかは初めてです(笑)。「うぅ」とか言って(笑)。最近は「平成女学園」でレギュラーやってますけど、胸の大きい子ばかり集まってた「爆乳モンスター」にも出てました。芸能界は小学校2年ぐらいの時からやっていて、もう11年になります。実はうちは家族でゲームやるんですけど、N64以外は全部揃ってたりします。今はポケット版のイラストロジックにはまっています。父がプロバイダーなんで、インターネットもバッチリなんです。

SEGA SATURN PRESS!

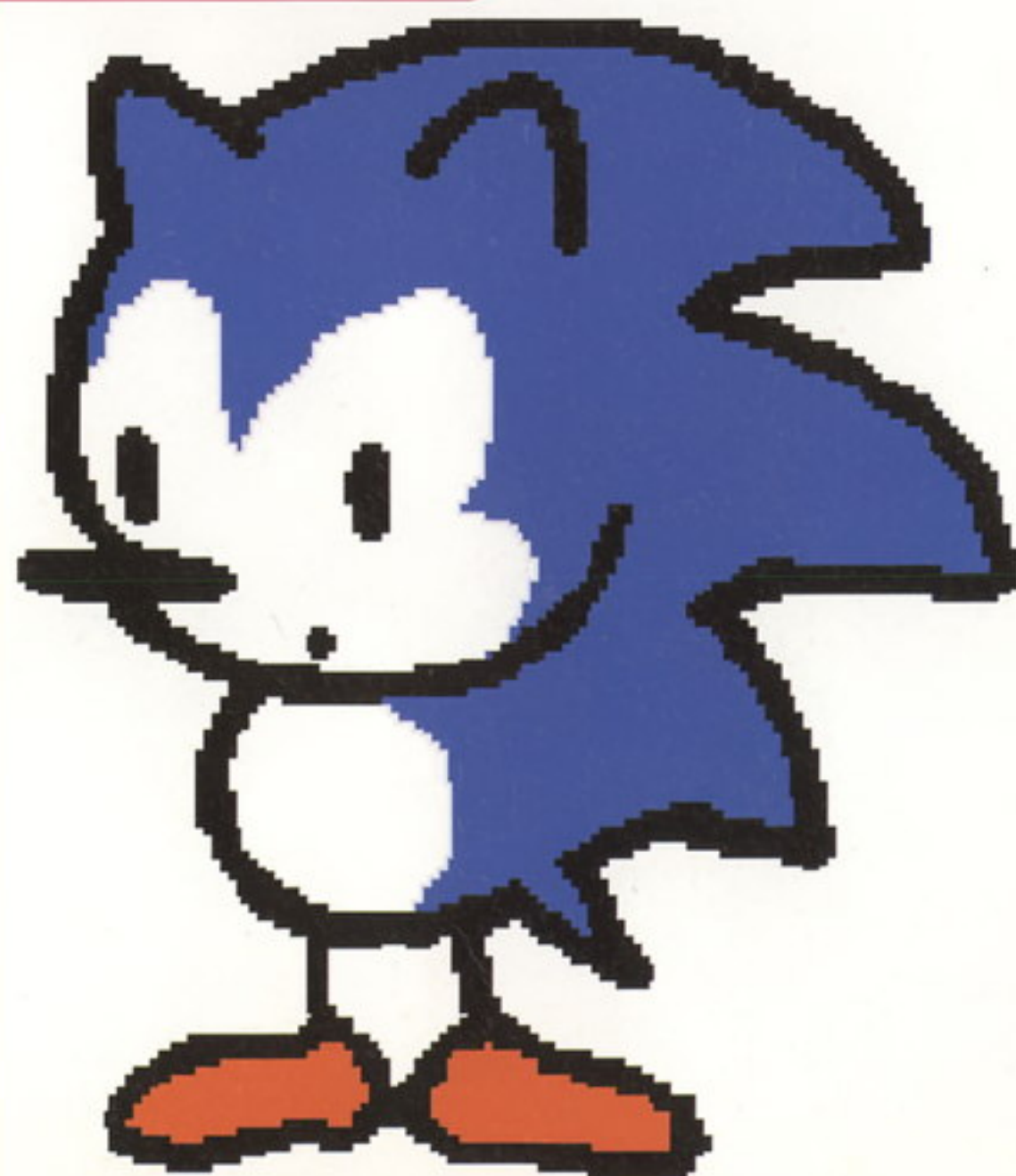
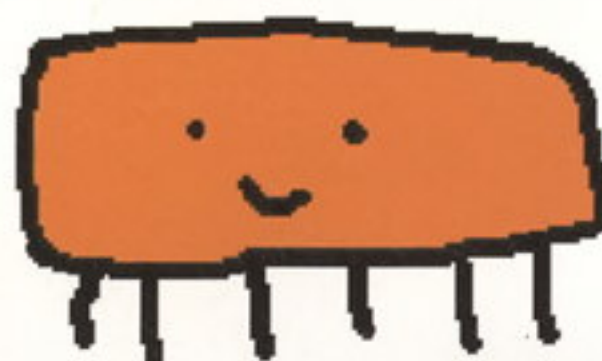
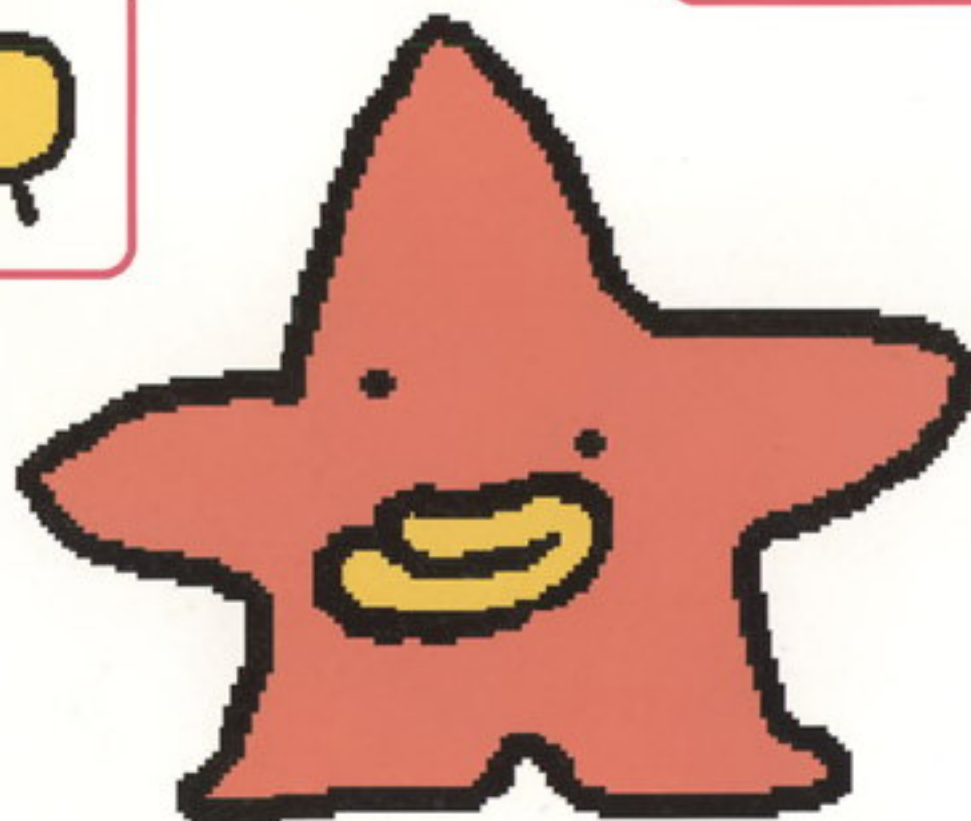
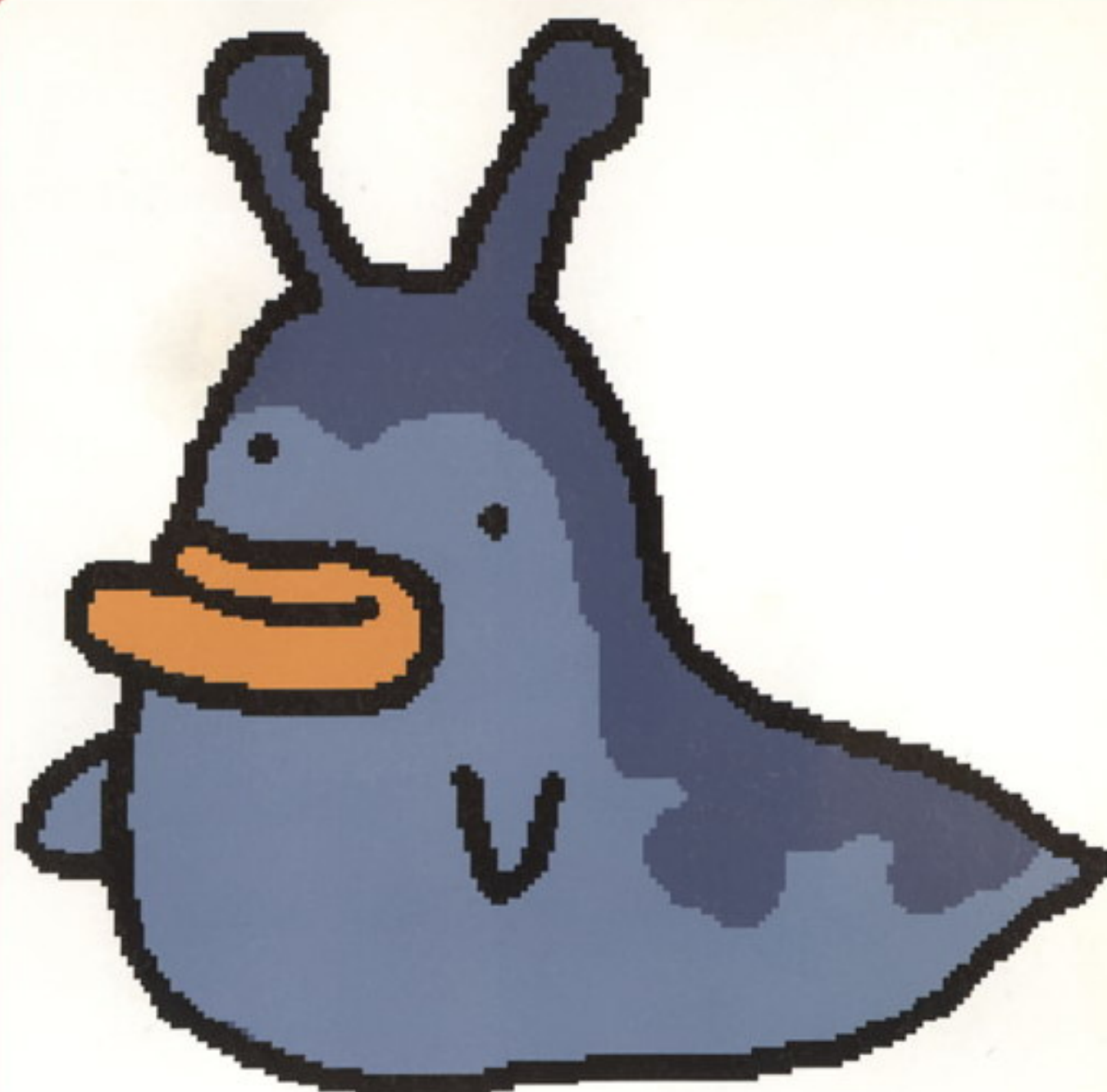
SEGASATURN PRESS!!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新サターンゲーム事情がすぐわかる。
お役立ちの新作ソフト情報ページだ!!

SEGASATURN PRESS!!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

ついに発売サターン版「たまごっち」はじめ、
お待ちかねの新作ソフトが勢揃い!!

組み立てバトル くっつけっと

●テクノソフト●4月2日発売●5,800円●バトルシミュレーション●全年齢推奨

完成度 80%

パーツを組み合わせてかわいいキャラを作り、コミカルな対戦シミュレーションを楽しもう！

キャラを作ってバトルロイヤル！ パーツを奪ってパワーアップ！

さまざまな体のパーツを組み合わせて、キャラクターを作り対戦するコミカルなシミュレーション。キャラはパーツの組み合わせで攻撃方法が変化。自分好みのキャラクターでCPUキャラとトーナメントで対戦するのだ。勝てば相手のパーツを奪ってパワーアップができ、手持ちのパーツをどんどん増やすことができる。また、バックアップデータ同士の対戦可能。相手のパーツを奪えるのだ。さらに、先行発売されるPS版のデータともパスワード対戦が可能！ 双方に重複しないパーツがあるので、PS版との対戦をなくして、すべてのパーツは集められないぞ。

移動や攻撃などの操作方法は従来のシミュレーションRPGに近く、なじみやすい。

ちょっと変わった対戦型シミュレーションなのだ！

ステージもかわいいぞ

原っぱのように見えるこのステージも、実は張りぼてだったり。

ポップでコミカルな雰囲気の本作。キャラクターをはじめ、ステージにもかわいい仕掛けや演出がたっぷり。基本システムは本格派でシミュレーション好きな人も大満足。それでいて、初心者にもわかりやすくプレイしやすいぞ。

まずは君だけのかわいいキャラクターを作っちゃおう！

パーツの組み合わせで自由自在！

まずはキャラクターを3体エディット。約200種類あるパーツは、組み合わせによってキャラの見た目はもちろん、能力値や戦闘以外のしぐさまで変化する。

パーツの組み合わせで必殺技が変化！

いくぞ！

魔法の威力は、表示される矢印の方向を入力できるかどうかで決まる。

ファイヤー!!

命中！

パーツの組み合わせにより、キャラごとに持っている特殊攻撃も変わる。ド派手な必殺技からかわいい魔法まで、種類や効果もさまざまだ。

技が敵に命中すると、「痛」などのかわいいダメージ表示が。

トーナメントでがんがん戦闘!! どんどんパワーアップ！

自分で作った3体のキャラクターチームで参加するトーナメントでは、対戦チームによってステージも変化。勝ち進めば賞金と相手から奪ったパーツでパワーアップ！ 3回戦を勝ち抜くとボス戦に進めるぞ。

フィールドを移動して……

バリバリ戦え！

NEW ヘクセン

●ゲームバンク●3月26日発売●5,800円●3Dアクション●全年齢推奨

完成度 95%

3Dアクションファン待望、「ドゥーム」タイプの最新作。グリグリ動く視点に酔わないでね。

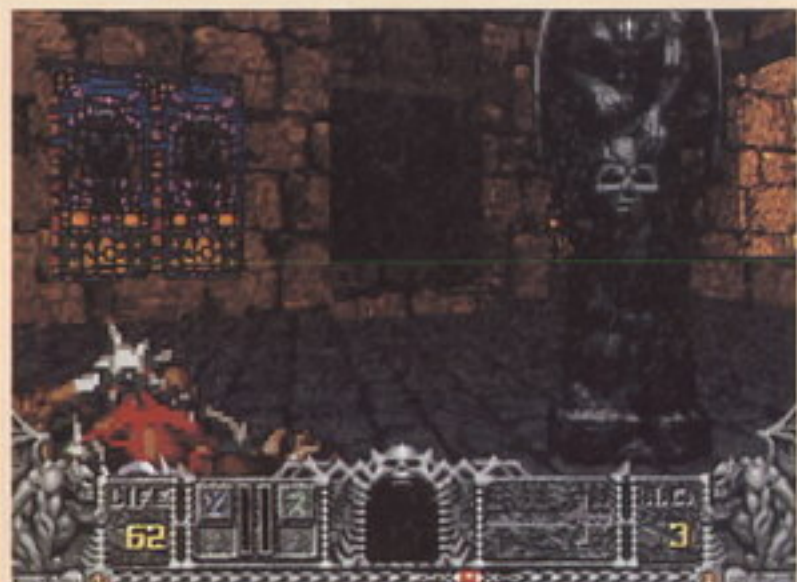
3Dアクションの金字塔を打ち立てた「ドゥーム」のファンタジー版

3Dアクションの世界的ヒット作「ドゥーム」シリーズを生み出したクリエイターによる作品だ。戦士、僧侶、魔術師の3人の勇者から1人を選択して、異世界より飛来した邪悪なサーペントライダー、「コラックス」を倒すのがこのゲームの目的だ。醜悪な魔物と危険な罠の待ち受ける「コラックスの要塞」へ乗り込み、彼の野望を阻止せよ！

3人の中から勇者を選べ

3人は、それぞれ攻撃やパラメータが異なる。戦略もそれに合わせる必要がある。

サーペントライダー「コラックス」を倒せ！

序盤を少し紹介しよう

「コラックスの要塞」に乗り込むことになった戦士。ここから、彼の辛く苦しい冒険が幕を開ける。

はじめに入った部屋は大きな広間になっており、入口以外が見当たらない。しかし、ステンドグラスをぶち割ると……。

中は複雑に入り組んでいて思うようには進めない。行き止まりの壁にあるスイッチを作動させたら扉が開き、さらに奥へ。

未だ見ぬ地へ

さらに奥へ進んで壁の仕掛けを動かすと、柱が沈んで鍵が現れた！これで行動範囲が広がるぞ。この先に待ち受けているものは……？

プライマルレイジ

●ゲームバンク●3月26日発売●5,800円●格闘アクション●全年齢推奨

完成度 95%

迫力の恐竜達が繰り広げる激しいバトル。アメリカでヒットした格闘ゲームが、日本に上陸！

この世界では恐竜が神。その神を操り全世界を支配せよ

アメリカンアーケードで人気を誇った「恐竜格闘アクション」。地球に突然訪れた巨大隕石の衝突によって恐竜が蘇り、人類を支配する神となった。個性あふれる7体の神々（恐竜）から1体を選択。他の神をすべて倒し、全世界を支配するのだ。簡単操作で多彩な攻撃を繰り広げることができるのが魅力だぞ。

選べる神は7体の恐竜

恐竜のディテールは非常にリアル。必殺技を繰り出し、他の神を蹴散らすのだ。

オーソドックスな2D対戦格闘

システムはおなじみ2D対戦格闘なので、誰にでも手軽にできるぞ。

恐竜のカッコよさに加えて、攻撃時の飛び散る鮮血が興奮するのだ。

ARCADEモードにはカッコイイムービーが

これは3つあるゲームモードのひとつ。ライフがシーソーみたいになっているのだ。

ゲームモードも充実

欧州から中東・アジア・新大陸へと冒険者たちの旅は尽きない！

大航海時代 外伝

ミランダとサルヴァドル、2つのシナリオで繰り広げられる新たな「大航海時代Ⅱ」の世界

発売間近となった「大航海時代外伝」。本作は、2人の若き船乗りの冒険の旅をテーマにしたシミュレーションRPGである。海賊の次期頭目として育てられたサルヴァドルと、許嫁の冒険家を追いかけ、海へ乗り出した少女ミランダ。彼らの行く手にはどんな興奮が待ち受けているのだろうか？

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●光栄
●1月29日発売予定
●シミュレーションRPG
●6,800円

メーカーから一言

新主人公、ミランダとサルヴァドル。もう覚えてもらえましたか？彼らの冒険は、時にシリアスに、時にドタバタと、時にしっとりと進んでいきます。待ち受けるのは大ドンデン返し！……でもちょっぴりせつなくて、ほんのり暖かい。そんなお話です。（広報・矢澤）

冒険の果てにたどり着く世界は!?

16世紀のヨーロッパ・地中海を舞台に、若者たちの冒険の旅を描く海洋冒険ＳＬＧ「大航海時代」シリーズ。本作は、その「Ⅱ」の外伝に当たるS・RPGである。主人公は、冒険者になりたての少女ミランダと若き海賊サルヴァドルの2人。シナリオの内容も、プレイの方向性もまったく異なる２人だ。また、「Ⅱ」で主役となった６人のキャラクターも登場し、物語を一層盛り上げてくれる。「大航海時代」シリーズの集大成ともいえる本作。大海原の果てで主人公たちを待ち受けるものは果たして何だろう？　そして新大陸で待ち受ける運命は？　全ては読者諸氏が自分の目で確かめてみてほしい。

情報集めの場所といえば、やはり酒場。カウンターの娘に話しかけると、情報が聞ける。

荷運びから借金の取り立てまで、ギルドにいくと様々な仕事を斡旋してくれるのだ。

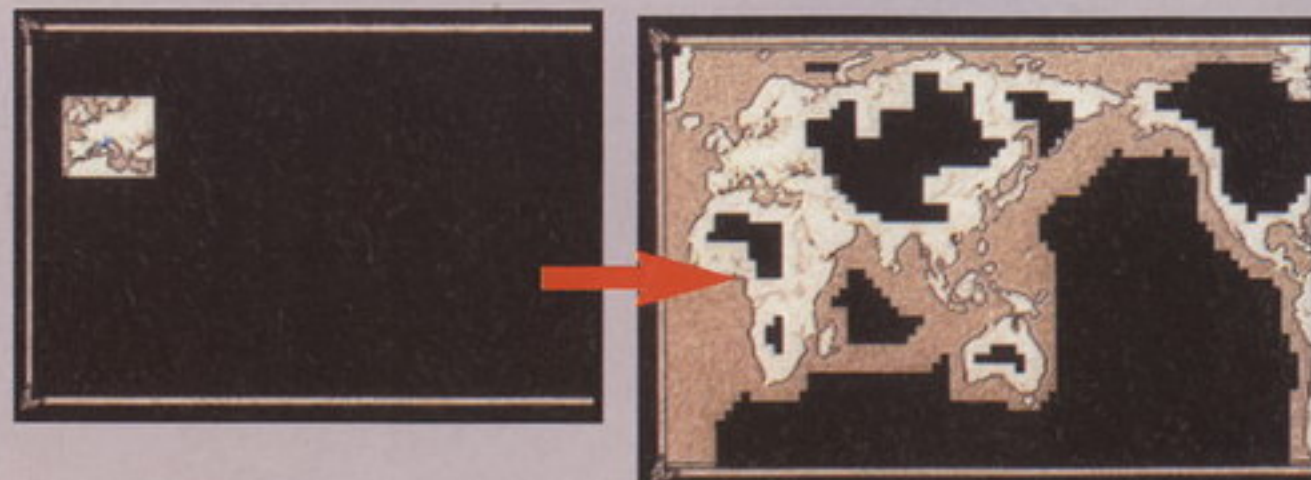
それぞれの目的に合わせた船と！

本作には、ガレオン船から安関船まで、じつに多種多様な船が登場する。プレイヤーは、このなかから自分の目的に最適の船を見つけ、乗りこなしていかなければならないワケだ。船種により、積載量や価格にかなり差がある。所持金と相談しながら決めよう。

船を購入できるのは造船所。武装の変更や船体の改造なども行える。

最初は黒い世界地図も次第に…

最初はヨーロッパ以外は真っ黒だった世界地図が次第に明らかになっていく。この未知の土地を切り拓く楽しみは、「大航海時代」シリーズならではのものだ。また、世界各地には様々な遺跡や珍しい生物が、プレイヤーから発見されるのを待っている。小島から大河の上流まで、色々な場所を捜してみよう。

アムステルダムなど数カ所に、「地図作成」技能を習得できる港がある。

まずは、海岸沿いに進むのが賢明。嵐で難破する確率が減る。

上級者用シナリオと初心者用シナリオ、どちらを選ぶ?

ミランダ・ヴェルテ（初心者用シナリオ）

ジェノヴァの船乗りの娘から冒険家へ！

ミランダは最初から技能に優れており、冒険者としては申し分ない資質の持ち主だ。彼女のシナリオを選べば、財宝捜しや貿易など、比較的スタンダードなプレイを楽しむことができるだろう。また、ストーリーの展開がわりと早いことも特徴だ。ただし、序盤は資金などの面でちょっと苦労するかもしれない。節約しなきゃね。

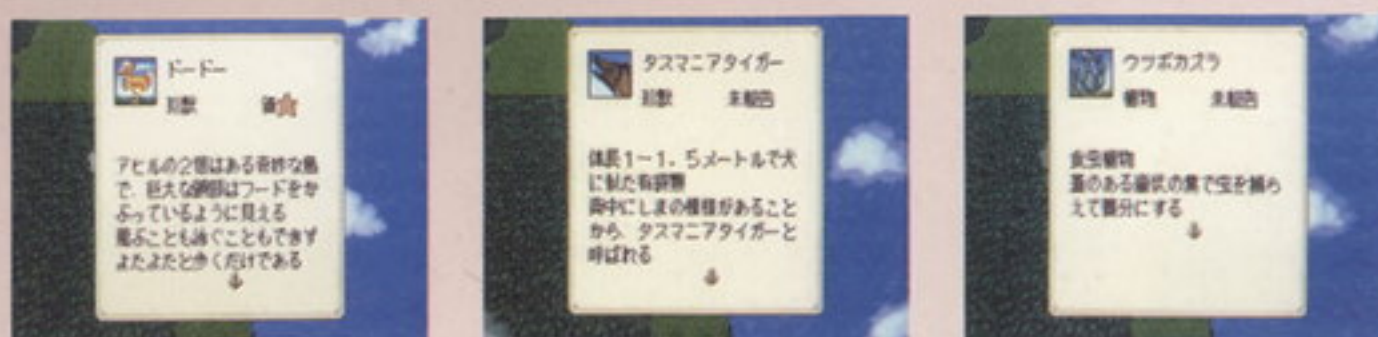
冒険者としての名声を上げるには？

冒険者として名を上げるには、とにかく遺跡や珍しい生物・未知の港を見つけまくることが肝心だ。遺跡や生物は、その珍しさに応じてランク分けされており、上位のものほど高い評価を得られる。また、教授に報告するときも、ランクが高いものほど、高額の報酬がもらえるぞ。

ちょっと奇人？　ジュリアーノ教授の依頼を受けて

イタリアはナポリに住むジュリアーノ教授。冒険家のスポンサーになりたいばかりに、初心者のミランダと契約を交わしてくれる有り難い人物だ。彼の依頼はどれも、情報不足で泣かされるものばかり。しかし、丹念に調べれば比較的楽に見つかるので、各港の酒場を回り情報収集に励もう。

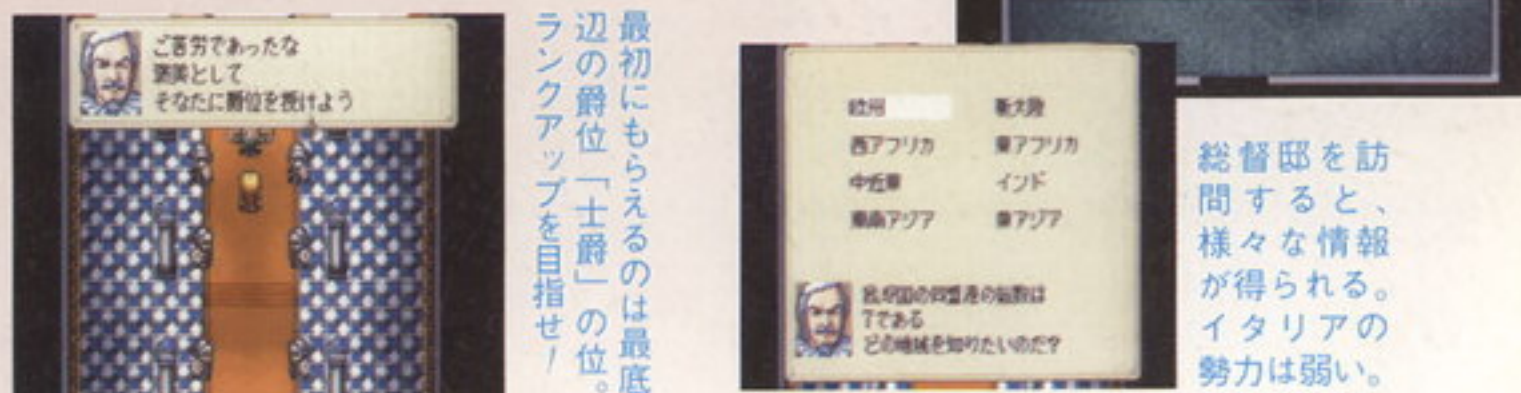
名前すら知らない「幻の魚」。実はシーラカンスだ。

わかるのは、捕れる場所だけ。とりあえず急げ！

えっ!! ミランダが貴族に!?

冒険者としての評価が高まると、イタリア総督に呼び出されるイベントが発生する。彼の話す内容は、「珍しいものを見つけてくれれば、爵位を授ける」というもの。何を見せてやろうか？

実家に帰ると、喜ぶ両親の姿が。やはり、娘の栄達は嬉しいか？

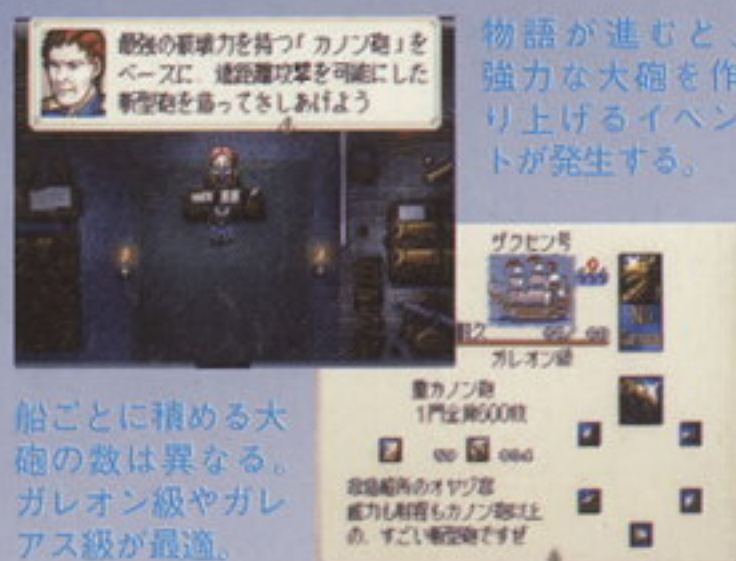
最初にもらえるのは最底辺の爵位「士爵」の位。ランクアップを目指せ！

総督邸を訪問すると、様々な情報が得られる。イタリアの勢力は弱い。

サルヴァドル・レイス（上級者用シナリオ）

地中海から極東、そして新大陸へと舞台を移して……

海戦と略奪。それがサルヴァドルのシナリオの醍醐味だ。初期設定では、彼は戦闘能力に優れ、その代わり冒険者としての資質に乏しい。まずは地中海を暴れ回り、自分の能力向上に努めよう。最初は弱い商船団を狙い、実力をつけてから戦艦隊を襲うといい。データセーブはこまめに繰り返すこと。

物語が進むと、強力な大砲を作り上げるイベントが発生する。

船ごとに積める大砲の数は異なる。ガレオン級やガレアス級が最適。

耳より情報

戦い方には「一騎討ち」と「艦隊戦」の2種類がある。後者を挑む場合は、乗り込める人数の多いガレアス級を旗艦にすると便利。反対に前者の場合は、機動力のあるガレオン級がいいだろう。

敵は海賊！ニコシア海賊をと雌雄を決す！

サルヴァドル・シナリオの当面の敵は、東地中海を勢力範囲とする海賊シャルーク一味である。彼らとは都合3回ほど戦うことになるが、いずれの場合もかなり苦戦することは必至。戦闘能力は可能な限り上げておこう。また、武器と甲冑もできるだけいい品を用意したい。刀（日本産）とプレートメイル（欧州産）がとくにオススメ。

ニコシア海賊と雌雄を決する一戦。どれだけ成長したか試される戦いだ。

バリエンテ（英雄）とまで呼ばれる海賊が集う。

能力の高い航海士をスカウトしよう!!

船団を組む場合、絶対必要となるのが航海士だ。というのも、船ごとに必ずひとりの航海士が乗り込まなければならないからである。できるだけ優秀な航海士を集めておき、大船を組めるようにしよう。

酒場や宿屋にいるのをゲット！

お金が余ったら即銀行へ!!

サルヴァドルシナリオは比較的資金を集めやすい。しかし、大金を持っている時に役人に捕まると、所持金をごっそり没収されてしまう。注意！

ソロ・クライシス

お待たせしました！遂に発売!! 早くもステージ1～5を大紹介するぞ

発売翌日となる今回は、序盤の1から5ステージまでを一気に紹介していくぞ。ステージ3までは、今までの紹介記事でふれているので、あえて細かいところは省いてサクッと説明していこう。ステージ4と5は初めての紹介なので気合入れていくぞ。ゲームを進めていく上で、注意すべきことも2つばかり教えておくので参考にしてほしい。

完成度 100%

●クインテット●発売中(1月22日発売)
●5,800円
●シミュレーションゲーム
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言
ついにソロ・クライシスが発売となりました！ 練りに練り込んで作った自信作です。
幾多の戦いに打ち勝ち、裏の世界を制した時、そこには何が……!?
それは貴方の目で確かめてみてください。 制作課 大槻

ステージ攻略のワンポイントアドバイス

「ソロ・クライシス」の特徴である表裏一体の世界。この世界の決まりごとをおさらいしておこう。まず、表側の世界では、建物の建築が可能・建物への隣接でシモベの体力が回復・シモベの裏側に魔物の建物があるとダメージを受ける・神の奇跡が使えるの4つ。そして裏側に行ったときは、表側に建物がある場所でシモベの体力回復・建物建築が不可能・神の奇跡が使えないの3つ。奇跡についてはある条件を満たしていれば裏側の世界でも使えるのだけど……それは後で。以上のことを頭に入れて読んでほしい。

STAGE1 まずは練習

まずは軽く練習ステージ。目の前の魔物を倒して戦士ハランを仲間に加え、彼を一気にワープゲートに進める。裏側が覗けるようになれば簡単にクリアできるぞ。

魔物を倒してハランを仲間にしたら、彼の移動力を生かしてワープゲートへ急げ。

裏側に行ったら速攻で敵弓兵を倒し、弓兵ナホルを仲間にしよう。

STAGE2 指導者を生かせ

表側と裏側の建物を建築する領域がほぼ同じなので、壮絶な建築合戦になる。そこで建築レベルの高い指導者を使い、敵の建物を壊しつつ進めていくのだ。

こんなに近くに敵の神殿があって、しかも、お互いこの付近に建物を建築しなくてはならないのだ。

STAGE3 木の排除がポイント

戦士たちをワープゲートまで進攻させるのだが、途中で樹木の進行妨害に遭遇。ここでモタモタしていると、マップ中央付近に魔物の建物が建ってしまうので注意すること。

こんな感じにシモベたちの進攻を阻んでいて、足止めを食らう。

ここは雨を降らせて、一気に木々を取り除こう。そして道を作る。

注意 ATTENTION

移動は必ず部隊を組んで行動させろ

魔物相手に1人で戦いを挑むのは無謀な行為である。たとえ相手がレベル1の工兵でも、必ず2人以上で攻撃を仕掛けることが鉄則である。また、「反撃」されることがないため、同ターン内でトドメを刺せば、ダメージを食らわないですむ。このことからも部隊編制の重要性がわかる。

1人で戦いに挑むのは勇気などではない

最低でも2人以上で攻撃させよう

敵1体に2人で攻撃を仕掛ければ、まず負けることはない。しかし、相手も当然部隊を組んで進攻してくる。そこで奇跡を使い部隊を分断するのだ。敵進攻進路に水路を作ったり、草原を湿地に変えて移動力を下げたり。頭を使え！

理想の部隊はこんなカンジ

理想のパーティはこんな感じになる。戦士、弓兵、魔法使いなど、全体的にバランス良く組み合わせよう。

粉砕!!

難易度が高くなるステージ4と5のポイント解説だ!!

STAGE4

新しい仲間:工兵ナアマ

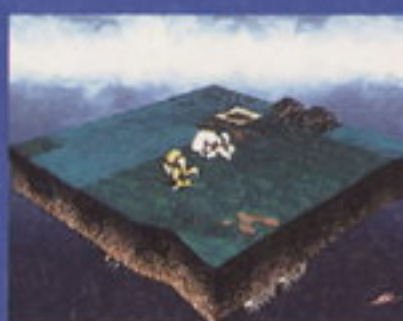
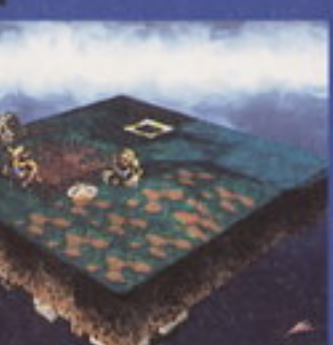
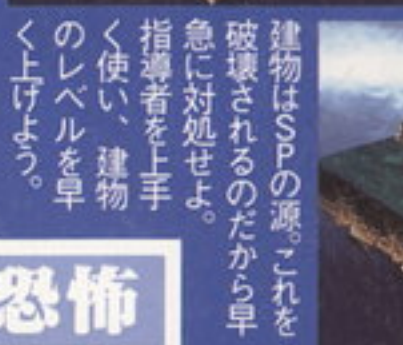
建物破壊を食い止めるのが先決

神殿の周りに建物を建てていると、裏側からどんどん壊されてしまう。裏側を見ればわかるのだが、敵の工兵と指導者が、こちらの建物の裏に故意に建築し、壊しにかかっているのだ。こちらも指導者やレベルの高い工兵で対抗しよう。敵の建物は隆起＆陥没で破壊する。

次々に裏側から壊される

建物はSPの源。これを破壊されるのだから早急に対処せよ。指導者を上手く使い、建物のレベルを早く上げよう。

仲間になる魔物:黒い恐怖

水没の恐怖を心に刻み込め!

やはり、水没が一番怖い。体力がいくらあっても一発で死んでしまうからだ。敵を水没死させるために、表側のシモベを1人、裏側の戦士たちと行動させよう。これは、水没に限らず表側で奇跡を使い、裏側の地形を変化させるのに重要なのだ。

地震も使う…

敵もSPが溜まると地震でこちらの建物を破壊してくるので注意。

まとめて

表側から地形を操作して、敵をまとめて水没させろ。

ぼちゃ

防御力が下がるし、うまくいけば溺死させることも。

STAGE5

新しい仲間:戦士エノク・魔法使いミルカ

力と力の衝突! 総力戦を勝ち抜け!!

このステージは、神のシモベと魔物たちの総力戦になるのだ。目の前にあるワープゲートからシモベを送り込み、魔物たちを皆殺しにしてやろう。もちろん、敵の神殿や指導者を倒すことでもクリアは可能だが、ここは、敵全滅を狙ってみるのがカッコイイぞ。

僧侶サライが命の綱

たった1人の僧侶、サライ。彼がこの戦いの鍵を握っているのは間違いない。

仲間になる魔物:鮮血の風・蒼白の蛇

ワープゲートと工兵の壁がポイントだ!

①ゲートの上で

まずは、ワープゲート隣接地点まで魔物を引き付けて攻撃。注意してほしいのは、僧侶を敵から離れた位置に置くことだ。

②こうして

表側で待機していたキャラを、裏側の入れ替えたいキャラに重なるようにゲートへ進入させる。

③入れ替えろ

すると、表側のキャラが裏側に、裏側のキャラが表側に出てくる。これで被害は最小限にできるぞ。

このステージでシモベを誰1人倒されなかったらスゴイ。ここは、ある程度の犠牲を覚悟して、それでも被害を最小に抑えるための方法を教えよう。ワープゲート上でキャラの入れ替えを行い、攻撃力のない工兵たちに犠牲になってもらうのだ(写真では戦士になっているケド)。

注意 ATTENTION

仲間になる魔物はステージ中に倒せ!

ステージによっては仲間になる魔物が存在する。仲間にするには、
①仲間になる魔物を倒す。
②そのステージをクリアする。
の2通りあるが、この2つには決定的な違いがある。①はエキスパートクラスの状態で仲間になり、②は最低のノービスクラスである。ちなみに、水没で倒すと仲間にできない。

仲間は必ずステージ中に救え!

とりあえずステージクリアで仲間になるが…

レベルが低い

誰にこの地を与えて下さいますか

ちゃんと救えば

1ステップで

この地を得てクラスチェンジした

Master Classに!!

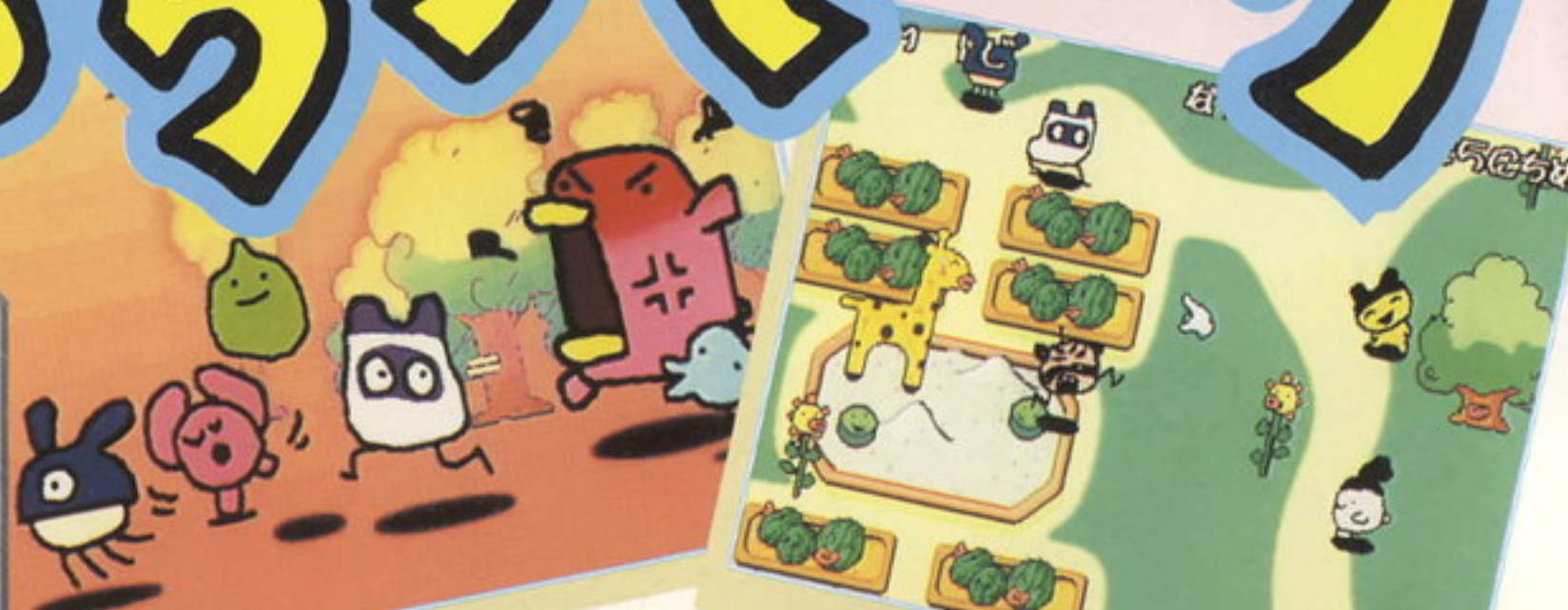
ノービスとエキスパートの差は大きい。無駄にクラスチェンジする必要がなくなるし、戦力にも差がでる。

セガサターンで発見!!
たまごっちパーク

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●バンダイ●1月29日発売
●育成シミュレーション
●6,800円(特製たまごっちメモリー同梱)
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言　この子達の表情を見てください。どーです、かわいいでしょ。つい自慢したくなるこの「セガサターンで発見!!たまごっちパーク」。コンテストでごはんを残すうちの子を見て、好き嫌いをなくすためしつける自分に、子煩悩な松田聖子の姿を重ねます。(広報・鹿住)

サターンにこの冬新設される、話題のプレイスポット「たまごっちパーク」。ここでは、そこで遊べる各種ゲームや、毎日開催されている3つの大会を大紹介。「パーク」の見どころも、こっそり覗いてみよう！

PLAY SPOT in たまごっちパーク

たまごっちを育てる開園間近の「たまごっちパーク」。育て親＝プレイヤーとたまごっちのふれあいも増え、遊びゴコロがいっぱい。豊かなたまごっちの表情を見るためにも、一度は訪れたい新名所だ。

ゲームや大会では多くの指示が出せる。たまごっちと一緒に遊ぼう。

遊んで育てるミニゲーム

たまごっちと言えば――こっちむいてホイ！

クルージングスター！

左の各ゲームで、たまごっちのごきげんと、てんしっちのガンバル度がアップ。

パネルでドン！

たまごっちのおつむアップにはコレ。ボタンを押して、正しいパネルを選ばせよう。

ジャンピングハードル！

走る速さとジャンプのタイミングを教えて、体を鍛えよう。

たまごっちを育てるうえで、欠かせないのがゲームの存在。てんしっちは1種類、普通のたまごっちには3種類のゲームがある。ゲームで育てて大会に出場、全種目優勝を目指せ！ちなみに、ゲーム＆大会の開催時間はたまごっちが起きている時だ。

自信がついたらいざ大会!!

○しつけOK！派には……

のこさずランチ！

初開催のしつけ大会。好き嫌いせず、いかに早く食事が終えられるかを競う。嫌いな食事が出ると食べる早さが遅くなる。ワガママなコだと食べてもくれないのだ。

毎回変わるメニューは4種。どのメニューから食べさせるかは、育て親が決定する。

○やっぱり頭脳派！

パネルでドンドン！

「パネルでドン！」の大会版。表示された文章の通りに文字パネルを並べよう。早く並べないとライバルたちに入賞されてしまうぞ。おつむの良さが決め手の競技だ。

表示された文章から文字を選び、流れていくパネルから、該当する文字を選ばせよう。

○とことん体力派！なら

かけっこヨーイどん！

「からだ」が勝負のかけっこ。4体のライバルと勝負だ。スピードを上げるとスタミナが減ってしまい、スタミナがなくなるとへろへろに疲れてしまうから要注意！

ACボタンを連打すると、たまごっちの走る速度が上がる。上手に調節してあげたい。

カワイイ

この冬は家でたまごっちと過ごそう!!

ココが見たい☆

声や色のついたたまごっち。だが、なんといってもカワイイのはその仕草だ。たまごっちパークは、ココをチェック！

「たまごっちパーク」一番の見所は、たまごっちが見せてくれる、豊かな表情や行動。喜怒哀楽はもちろん、お腹が空いたときや遊びたいときにも、さまざまな姿でアピールする。就寝時の眠り方と、うんちをしたいときの表情も微笑ましかったり笑えたり。パークを訪れたら、ぜひ観察してみたい。

表情

喜

怒

哀

Boooo

Night
夜

「ズキっち」の寝間着は、オシャレなナイトずきん？

いつも元気な「ポチっち」は、ナイトキャップ持参。

てんしっちの「おとのてん」は、なんと小姓が雲のふとんをご用意する。

遊び場

すなば

すべりだい

たまごっちが自分から遊びに行く場所。遊ぶと、ごきげんが上がるうえ体重も減るぞ。

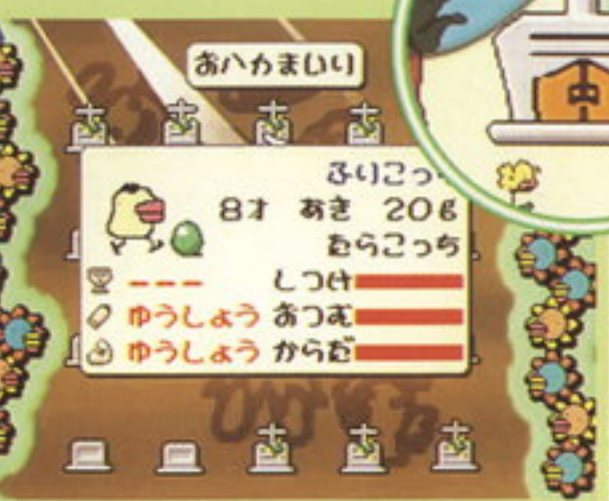
パーク施設ガイド

「たまごっちパーク」に最初から設置されている基本的な施設は、たまごルーム・おはか・ヒストリーかんの3カ所だけ。だが、たまごっちをかわいがって育てていくうちに、敷地はだんだん広がり、遊び場やその他の施設が増えていくのだ。ここでは、たまごっちを育てるために役立つ、遊び場以外の各種施設をご案内することにしよう。

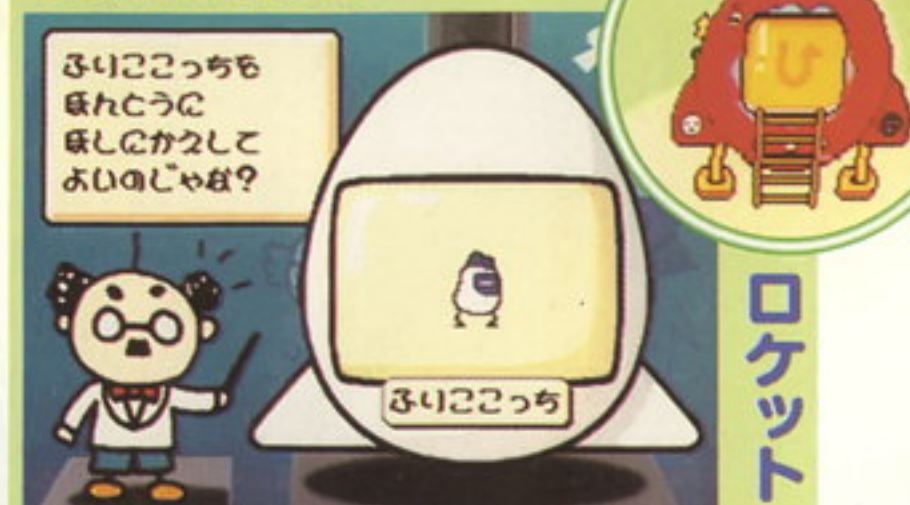
たまごル〜ム

たまごっちのたまごをくれる。親のいるたまごは地面でかえるので、この部屋には入らない。

おはか

命のつきたたまごっちを記録する所。おはか参りをしていると奇跡が起きるかも!?

ヒストリーかん

自分の育てたたまごっちの種類が、一目でわかるぞ。全部の種類、育てきれるかな？

ロケット

育てたたまごっちを"たまごっち星"に帰す機械。帰すとそのコの記録はもうできない。

トイレ

最初のほうに現れる施設。よいコに育ったたまごっちが、うんちをしに走る場所だ。

完成度 **100%**

●サンソフト●１月29日発売
●6,800円（通常版・初回限定版）
●恋愛シミュレーション
●全年齢推奨●１人プレイのみ

メーカーから一言

タイトル発表から約１年半……。大変お待たせしてしまいましたが、いよいよ来週発売となります。プレイステーション版は発売済みですが、サターン版のみのイベントもありますし、両方購入した人には、３枚のテレカが当たるキャンペーンもやってます！

主人公とヒロインたちをとりまくサブキャラによるポイントアドバイスだ！

１年後に開催される「ミス・フォトジェニックコンテスト」。不安を抱える主人公に、優しくアドバイスをくれるサブキャラや、ライバルキャラたちに、コンテストで優勝するためのちょっとしたポイントを聞いてみたぞ。

Photo Genic
フォトジェニック

牧野大成

豊神楽教会の牧師であり、駅前のカメラ屋「マキノ写真館」の経営者でもあるお爺さん。

教会のお掃除をすると体力がつきますよ

あなたが休日などに行動する場合、行動力（TP）というものが消費されます。これは、移動やイベントなどで消費され、0になると自宅に帰ることになります。つまり、TPの値が大きければ１日にできることが多くなるのです。平日スケジュールで最大値を増やせますが、教会のお掃除をすれば体力がついて効率よく上げられますよ。

行動限界値が2も上がるけど…

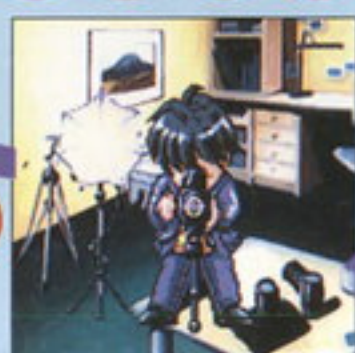
行動力が3減るのはけっこうツライ

この子も鈴音ちゃん？何か雰囲気が違うような…？

彼女は御子神鈴音ちゃん。やさしそうな女の子だ。

自分の腕を磨かなくては

被写体の女の子を奇麗に撮るには、まず、自分の腕を磨かなきゃダメだ。スケジュールを効率よくこなして技術を身に付けろ。教会のお手伝いは何も変化がないが、いいことがあるかもしれないぞ。そうそう、体力をつけるなら教会の掃除でもしたほうがいいぞ。奇麗になるしな。

練習
お金を稼ぐ
スタジオ撮影
この繰り返しが基本

スケジュール ＼ パラメータ	人物	風景	TP	お金
人物写真の特訓	+2	−1	−1	−1000
風景写真の特訓	−1	+2	−1	−1000
体力作り	−1	−2	+3	−1000
割りの良い仕事をする	−2	−2	−1	+5000
スタジオ写真撮影	+3	+1	±0	−3000
教会の手伝いをする	±0	±0	±0	±0

堺公平

アクション・スクープ専門カメラマン。主人公の悪友。

彼もコンテストに出場する。モデルは一体誰なのだろうか。

沢渡誠信

大手出版社で3つの雑誌の責任者を兼任する、やり手の編集長である。

街のいたるところに現れては、主人公にアドバイスをくれるのだ。

真園睦香

CMモデルなどを撮影する駆け出しの女カメラマン。主人公を弟扱いする。

主人公を弟扱いして、いろいろと世話をやいてくれる。

天野理路

桜井愛美と同じ高校に通う同級生で、愛美ちゃんをライバル視している。

まみたんの写真を撮り始めた主人公に文句を言いにくる。

街のいろんなところに行かなきゃ

あたしたちが普段外出するのはこんなところよ。豊神楽は北部と南部に分かれていて少し広いけど、体力の続く限りいろんな所に行ってみて。山や湖、遊園地なんかだったら結構イイ写真が撮れると思うよ。

豊神楽南部
三鳴花
八甲山
大戸島

織原うみ

主人公の幼い友人、牧野博人と、博人の入院している病院の看護婦研修生の織原うみ。

うみさんは、織原いずみちゃんのお姉さんなのだ。

牧野博人

過激・刺激・直撃

BATTLE GAREGGA

バトルガレッガ

COMING SOON SOFT

完成度 90%

●エレクトロニック・アーツ
●2月26日発売●シューティング
●5,800円●全年齢推奨
●2人同時プレイ可能

メーカーから一言　いよいよ1カ月後に迫った発売をひかえ、完成まであと一息といったところですが、ここでサターン版だけの「スコアアタック」について。これは最終面をのぞいた各面を1面だけ遊ぶことができるモードで、機体ごとに各面のスコアをセーブできます。（広報　平井）

その難易度の高さが、世間のらつ腕シューターたちの魂を燃え上がらせ、名作シューティングと称えられた「バトルガレッガ」。今回は序盤の1～3面を紹介していこう。縦スクロールシューティングの移植で気になる画面の表示方法や、開発元・ライジングならではの細かさが期待されるオプション画面、さらにサターン版の新要素については続報にて紹介予定。期待して待て！

STAGE1 VALLEY

山と山とに挟まれた渓谷を舞台に、戦いの幕は切って落とされる。大小さまざまな敵戦闘機以外にも、崖の上に設置された格納庫からは、戦車が次々と出現してくる。最初のステージだと思って気を抜いていると瞬く間にやられてしまうことも。

面の中盤で現れるのは、ぶら下がって移動するモノレール状の列車砲台。3台連なった車両のそれぞれから弾を撃ってくる。速やかに先頭車両を破壊して、動きを止めるのだ。ちなみに、格納庫やレールはウェポンで破壊可能。そのとき出現するボーナスアイテムを取り逃がさないように。

BOSS MD-113 NOSE LAVGHIN

ゆうに自機の10倍はあろうかという巨大なボス。翼の後ろに4機装備された砲台から弾の雨を降らせてくる。尾翼を破壊し、弱点の中央部が露呈すると、巨大な砲台が出現。自機に狙いを定める砲弾に気をつけろ!!

異世界からの訪問者たち

隠し機体「魔法大作戦」キャラ

アーケード版で話題を呼んだ隠し機体「魔法大作戦」のキャラクターたち。もちろん、このサターン版にも登場する。ライジングのアーケード処女作である「魔法大作戦」から馳せ参じた4人の戦士たち。その機体性能はすこぶる高く、使い慣れれば、通常の4機では不可能な高得点をたたき出すことも可能になるかもしれない。アーケードでは、出現させるのにコマンド入力が必要だったが、サターン版ではオプションの設定の変更だけですむようになっているのもうれしいトコロだ。

渋い顔グラフィックで登場の魔法キャラ（下段）。通常の機体と合わせて全8機から選択可能だ。

もちろん2人同時プレイも可能。通常機体とはひと味違ったド派手なバトルが満喫できるっ!!

戦士ガイン

Gain

自分より強い存在を許さない（自称）無敵の戦士。愛機「バトル・ヴァルハライザー」は、攻撃・移動力ともにバランスが取れた機体。オプションから放たれる剣「バスターソード」は、巨大なうえに貫通力も有する。ウェポンは巨大な爆炎を生み出す「超魔法ボム」。

STAGE2 PLATEAU

緑あふれる美しい高原地帯が、このステージのおもな舞台。だが、この場所もまた激しい戦火に包まれることになる。画面のはしから登場してくる戦車部隊や、群れをなして襲いかかってくる敵戦闘機は、自機に絶え間ない砲弾の雨を降り注ぐはず。とくに、ステージ中盤で姿をあらわす中型戦車からの砲弾には、注意が必要だ。

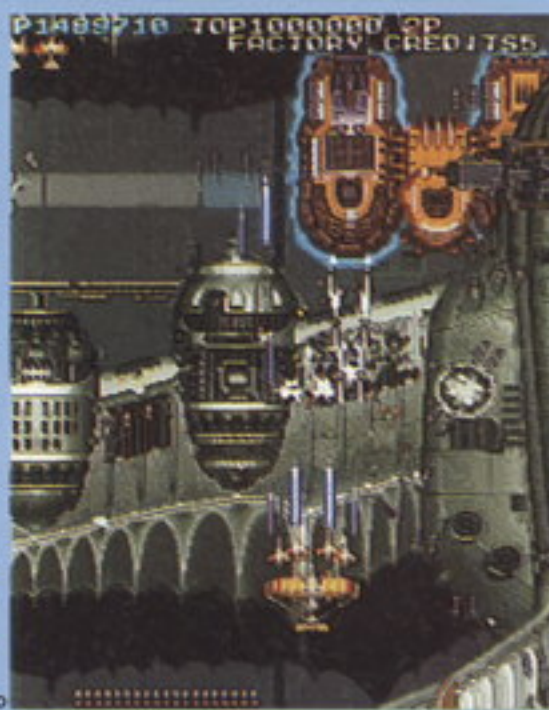
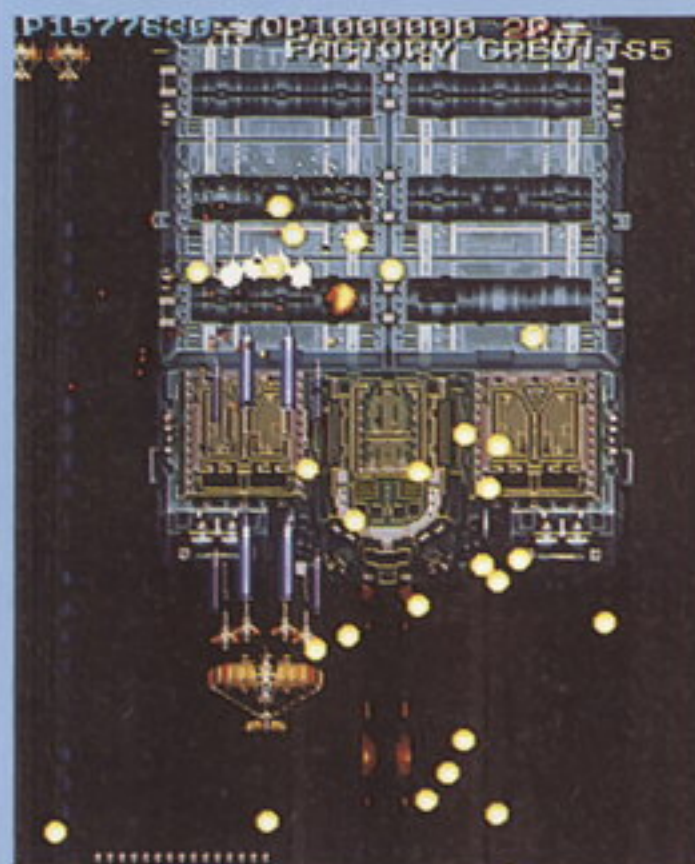
ステージの最初から激しい攻撃にさらされる自機。湖面に映った、はるか上空を行く機影の正体が気になるが⁉

BOSS SF-451 MAD BALL

外周を取り囲む砲台は通常弾のほか放電攻撃もしかけてくる。それを破壊してもさらに攻撃が!!

STAGE3 FACTORY

ステージ3では、いよいよ敵工場地帯が戦いの舞台に。敵地だけあって、敵の数は非常に多く、とりわけ地上物からの圧倒的な火力はプレイヤーの脅威となるはずだ。また後半には、飛び立つ前の巨大空中要塞があらわれるが、その砲台はすでに稼動を始めている。機体に身を隠しながら弾を吐くホバークラフトとともに注意せよ。

中盤では大量のロケットランチャー群が待ち受ける。一斉射撃される前に破壊しなければ、死が訪れるのみだ。

BOSS ST-22 EARTH CRISIS

大地を揺るがす巨大戦車。背中の砲台を破壊しても(左)、ランチャーからのミサイルが!(上)

魔法使いチッタ

Chitta

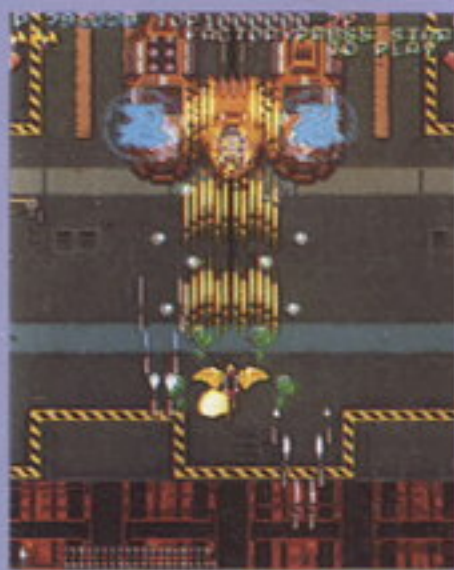
天真爛漫そうな見かけとは裏腹に、天才的な魔法力をもつ少女。その力を動力に、愛機「ネオ・ガンダルフ」を操る。オプションが放つ「マジック・ファイア」は敵を追尾する誘導弾だ。画面のほとんどを覆う大きさの「魔人マウンテン」を呼び出すウェポンも強力!

侍竜ミヤモト

Miyamoto

身長4mを超える竜人族の侍。4キャラ中最高のスピードを誇り、メインショットはパワーアップのたびに幅が広がっていく。オプションの忍者が放つ「大忍術つぶて」は、敵に当たった後にもしばらく判定が残る。ウェポンは多数のかまいたちを生み出す「真空斬り」。

呪術師ボーンナム

Bornnam

黒魔術を好む闇の魔導師。神竜の骨と一体化した姿「ファイナル・ゴルゴディアン」は、移動速度は劣るものの、攻撃力の高さは随一。判定の大きなオプション弾「バット・ウェーブ」も使い勝手がよい。ウェポンは、次々と悪霊を呼び出す「ゲート・オブ・ヘル」。

いろいろな楽しみ方のできる2つのモード

ストーリー（アドバンスド）モードもいいけれど、好きなスタイルで好きなだけプレイしたい時は、この２つのモードをプレイ!!アドバンスドモードとの一番の違いは、２人プレイが可能なこと。ルールも設定できるので、普段プレイしているように楽しめるぞ。

使用できるキャラは11人。いちばん右はランダムで決まる。

フリー　UNO、パートナーUNOの相違点をチェック！

２人プレイができ、２～６人のキャラクターで対戦するという似た感じのする２つのゲームモード。しかし、システムで違う点がかなりある。両方とも２人で対戦プレイができるのは同じ。それに加えパートナーUNOでは、プレイヤー同士が同じチームになるという、協力プレイも可能となっている。フリーUNOは個人競技なので自分自身が１位になればいい。だが、パートナーUNOは、何人かでチームを組んで競う団体種目。自分がトップでも、味方が惨敗、というのではだめなのだ。敵チームをスキップで飛ばしたりなどはあたり前の戦略。チームで勝利に辿り着くのだ。

UNOの練習がしたいならフリーUNOがもってこい。

ルールによって試合時間を調整することも可能。自分の都合にあわせて。

発売１週間前！ 3つのゲームモードを詳しく紹介！

UNO DX

ついに発売１週間前となった「UNO DX」。今回は３つのゲームモードをより詳しく紹介する。気になるアドバンストモードの序盤ストーリーも大公開！

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●メディアクエスト●１月29日発売
●4,800円●テーブルゲーム（ウノ）
●全年齢推奨
●１～２人までプレイ可能

メーカーから一言　いよいよ発売迫る「UNO DX」。やっぱり冬はコタツでUNOだよね。実在の人気アイドルによって声をふきこまれた魅力的なキャラクターが、きっとあなたを暖かく出迎えてくれますよ。遊び方無限大の新感覚カードゲーム、まもなく登場です。

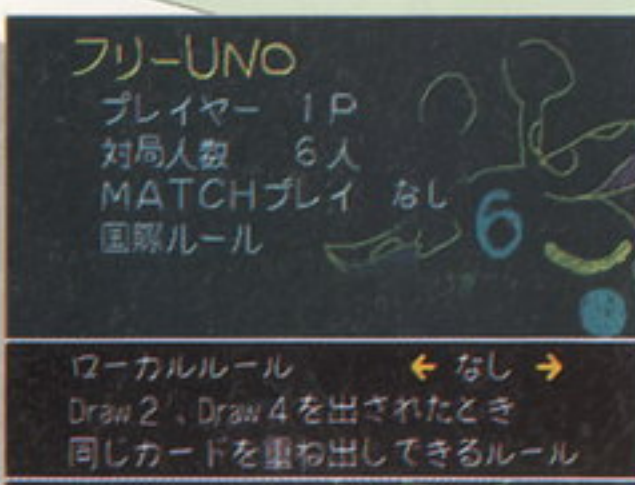
ルールを設定して自分に合った楽しみ方を探そう

●基本ルール

ここでは、日本ルールか国際ルールかを決定する。この2つのルールは得点の計算方法が違うだけ。負けた人が残ったカードの点を持ち点から引くのが、日本ルール。負けた人のカードの点が、勝った人の得点になるのが国際ルール。どちらもクリア条件を最初に満たすか、決めた対局回数が終わった時にいちばん点数の大きい人の勝ちとなるのだ。

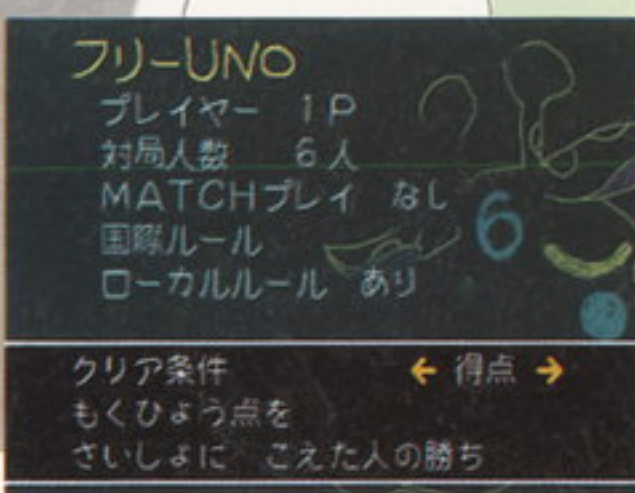
これは国際ルール。誰かの持ち点が、決めた得点を越えたら、そのプレイで対局終了。

●ローカルルール

Draw2、Draw4を出されたときに、同じカードを重ね出しできるかを決定する。これは、Draw2やDraw4を出されたときの救済措置なのだが、運が悪いと大量のカードを山から取ることになるというスリリングなルール。有名なルールだが、実は正式ルールではないのだ。

いろいろなローカルルールが存在するUNOだが、そのなかでも一番有名なローカルルール。これ以外のローカルルールは収録されていないが、これだけでも十分だろう。

運が悪いと、回りまわって自分が出したカードが自分に降りかかってくることも。かなりリスクが高いルールだが、一気に相手をへこませることもできる。

●クリア条件

クリア条件では、まず条件を得点と回数のどちらにするかを決める。得点は、決めた得点を誰かが越えれば対局終了。回数は、決めた回数の対局をして得点の一番高かった人の勝ちとなっている。ちょっとだけUNOやりたい場合は回数にするとベスト。

誰かが上がりそうになって、自分は上がれそうにない場合、点数の高いカードを優先して捨ててしまおう。短期戦ではもちろん、長期戦でも通じる基本テクニックだ。

これはクリア条件の得点を低く設定してあったので、1回で終了。対局をちょっとだけしたいときなどは、このようにクリア条件を調整しておくといいだろう。

アドバンスドモードのストーリー序盤を予習だ!!

レギュラーの座を奪い取れ!

様々な倶楽部の活躍で知られる私立「飯常野学園(いいとこのがくえん)」。そこにカードゲーム「UNO」をこよなく愛する学生が集まった「UNO同好会」がある。主人公は、その同好会に所属する熱血プレイヤーの宇野俊一。

俊一は、ある日「全国高校生UNO選手権」が開かれることを知って、部室を訪れた。部室にいた同好会の部長「千歳」に選手権に出場したいと言うと、レギュラーになれば出場できると告げられる。レギュラーになるためには、学校内にいる他の部員「聖」「孝美」「美佐」の3人にUNOで勝たなければならないのだ。

次々に現れる強敵達

3人を倒すと風紀委員長の「陣」が現れ、生徒会室まで来いという。訳がわからず拒むが、無理矢理連行されてしまう。生徒会室で待っていたのは生徒会長の「塔乃宮紫苑」だった。部活動について忠告されるが、俊一は気にも留めない。その後、3人に勝ったことを千歳に報告すると何かを隠している様子。UNOで勝てば秘密を教えてくれるらしいのだが……。

おっとりとした世間ずれをした聖。主人公より年上だが妹のようなカンジ。俊一に密かに思いを寄せている。図書館に行くと会えるぞ。

コンピュータの天才で、理論的なプレイを好む孝美。そのため、俊一とは反りが合わず仲が悪い。教室に行くと対局できる。

明るいのだが、かなり破天荒な性格の美佐。俊一の幼なじみで、校庭に行くと会える。めがねをかけているが、実はダテめがねだ。

部長の千歳と対局。部長というだけにかなり強い!!

うのしゅんいち
宇野俊一
【主人公】

魔法少女プリティサミー ハートのきもち

完成度 100%

●NECインターチャネル
●1月29日発売●6,800円
●アドベンチャー●全年齢推奨

COMING SOON SOFT

メーカーから一言　サミーファンの皆様お待たせしました。いよいよ発売です。今までシリーズ化してましたが、今回が最終回。少し淋しいけど内容は最終回にふさわしいものにでき上がってます。中でもお勧めはバレンタインもの。今の時期にぴったり。参考にしてみてはいかが？　（山崎）

広人と上級生のお姉さんが急・接・近！その時このはは…？

TVアニメの番外編＆後日談の豪華2本立てで送る今度の「サミー」。ノリはあくまで軽いけど、どちらもすごくいい話。さて、発売を6日後に控えた今回は、前回に引き続きバレンタイン騒動の続きを追っていこう。

広人の「バレンタインなんてくだらない」発言から大ゲンカに発展してしまった広人とこのは。バレンタインは明日というのに、2人のギスギスした関係は今日も続く。そんな中、広人とさゆり先輩（6年生）の怪しい仲が急浮上。2人の様子から察するに、さゆり先輩は広人からチョコの好みなどを事細かに聞き出しているみたい。一方の広人も「くだらない」と言っていたわりに、しれっと質問に答えてたりして……。すっかり落ち込むこのはだが、彼女が本当にチョコをあげたいのは広人だけ。そんな気持ちが込められたチョコなら広人も絶対受け取ってくれる、そう励ます砂沙美達。こうしてこのはの挑戦が始まるのだった。

届け、このはの恋心！チョコにすべての思いを込めて！

砂沙美のママの協力を得て、さっそくチョコづくりにとりかかる砂沙美達だが、思うようにうまくいかずに失敗続き。でも、失敗は成功のモトというし、頑張ろう！

材料が切れたため、キョーコの店で再調達。今度はきっとうまくいくさ!?

帰りの途中で広人とバッタリ。珍しく感情をあらわにする美紗緒だが……。

ところでこれらのシーンはなんでしょね？

サミー恒例の妙なシーンは今回も健在。左のいっちゃってる清音先生は一体!?　隣の男も誰だか気になるし……。それと以前、たいした活躍しないと言ったエイミーだが、意外なところですごい見せ場があったりする。乞うご期待！

ああっ、これは運命なんですね。華麗なる出会いなんですね。運命だから余計なことは考えなくていいんですね。

あのカタブツのエイミーが「みんなの夢」を守るため、自ら校則を破ってまで魔法を使う!?　結果は見てのお楽しみ（笑）。

もう1つのシナリオの見どころは？

もう一方はいつも通りの「サミー」ノリが楽しめる、TV版ライクなストーリー。変身あり、ラブラブモンスターありの展開に、悪の秘密組織率いる超能力3人衆がサミーに勝負を挑んでくる。勝つのは魔法か超能力か？　結末は、あっと驚くどんでん返しが待っている。こちらもこれまた面白い！

Sega Saturn Soft Complete Guide

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

格闘アクションからシミュレーションまであらゆるジャンルのゲームを徹底攻略!!

リアルバウト餓狼伝説SPECIAL

●SNK●発売中●5,800円　拡張RAMカートリッジ同梱お買い得セット7,800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ必須

攻略アドバイス

今回は双角、ボブ、ホンフゥ、マリー、フランコ、山崎の6人の攻略アドバイスをお届けする。ブレイクショットの使い方も参考にして対戦で役立ててほしい。

ブレイクショットを活用しよう

ブレイクショットはHパワーで使用可能となる強力な反撃手段。狙いところは相手のコンビネーションアタックをガードしているときや複数の攻撃判定が発生する必殺技をガードしたときだ。キャラによって性能差もあるためその使用方法も若干異なる。

基本は密着状態から動作の大きい技に対してしかけることだ。

テリー	パワーダンク	攻撃判定の発生が速く頼りになる存在。
アンディ	空破弾	攻撃判定の発生が遅くいまいち使いにくい。
ヒガシ	タイガーキック	横方向への判定が短いので近距離で使おう。
舞	龍炎舞	判定の発生が速く横方向に長いのが特徴。
双角	野猿狩り	攻撃範囲が狭く相手に近い当たらない。
ボブ	モンキーダンス	判定の発生は速いが座高の低い相手には注意。
ホンフゥ	制空烈火棍（強）	出始めの攻撃範囲が狭いので接近戦で使おう。
マリー	バーチカルアロー	横方向への判定が短いので接近戦で使おう。
フランコ	ダブルコング	入力が簡単で発生が速く低い位置を攻撃する。
山崎	裁きの匕首	発生は速いが全段ヒットしないことがある。
宗秀	帝王神眼拳	移動手段だが出現時に若干のスキがある。
崇雷	帝王天耳拳（強）	発生は速いがしゃがんでいる相手に当たりにくい。

ダックキング	ダンシングダイブ	発生は速いが1発目の判定が短いので近距離で使おう。
キム	空砂塵	発生が速く低い位置にも当たるので使いやすい。
ビリー	火龍追撃棍	攻撃範囲が横に長く発生も速い。
チン	破岩撃（強）	構えている時間は長いが移動速度は速い。
タン	烈千脚	発生が少し遅く姿勢の低い相手には当てにくい。
ローレンス	ブラッディスピン（強）	発生が速く入力が簡単なので多用できる。
クラウザー	レッグトマホーク	発生が速く技の性質上立っている相手に有効。
ギース	邪影拳（弱）	発生は速いがコマンド入力にやや難がある。
裏アンディ	闇浴びせ蹴り	かなり発生が速いため安心して使える。
裏マリー	M.スパイダー	相手を捕まえるまでに時間がかかる。
裏ビリー	火龍追撃棍と水龍追撃棍	当て身を出すが潰されることもある。
裏タン	旧箭疾歩	やや発生は遅いが判定は横範囲へ広い。

望月　双角

●トリッキーな動きから一発を狙え

破壊力のあるジャンプ攻撃からの連続技を狙うのが目的だが、ガードの固い相手には鬼門陣や邪棍舞から下段の払破と中段の降破でガード位置の2択を仕掛けるといい。ブレイクショットが弱いので攻め込まれないように一定の距離を保とう。

対空技は？

通常ジャンプに対しては錫杖上段打ちも有効だが確実性に欠ける。無理な迎撃は避け相手のジャンプを先読みしたときに。

基本戦法

中距離からはまきびしで牽制したあとにジャンプCから攻めるか、別ラインから渦炎陣で一気に間合いを詰めるといいだろう。その後は投げ技と2択をちらつかせて攻撃。

渦炎陣はガードされても問題はない。その後GO！

基本連続技はコレ

ジャンプC
↓
立ちA
↓
立ちB
↓
→+C
↓
渦炎陣
↓
雷神愚
↓
雷撃棍

小ジャンプを活用

相手のガードが固いときやパワーゲージが溜っているときは連続小ジャンプや振り返りジャンプなどから鬼門陣を狙おう。

2発のジャンプ攻撃

ジャンプ攻撃はB→Cと連続で出すことができる。立ちガード後すぐに下段ガードする相手には有効なので使ってみよう。

この連続技はジャンプ攻撃をB→Cと決めてからでも決まる。また、渦炎陣は→+Cを遅めにキャンセルするとヒット数が増すぞ。

ボブ・ウィルソン

●堅実に攻めていこう。

特にリーチが長いわけでもスピードがあるわけでもなく、個性が薄い分プレイヤーの戦闘スタイルが反映されやすいキャラクター。必殺技のどれも多用できるるほど万能ではないので、要所要所で使い分ける必要があるぞ。

対空技は？

エレファントタスクとモンキーダンスがそれぞれ対空として使える。また、ダッシュCなどは跳び込みを防止する効果も。

基本戦法

通常技の中で最もリーチの長い立ちCを使ったダッシュ攻めが基本。そこから小ジャンプCなどで攻め、振り返りCも混ぜて連続技を狙っていこう。小技で刻むことも重要だ。

使える中段攻撃のワイルドウルフ。効果的に使おう。

基本連続技はコレ

ジャンプC
↓
立ちC（近）
↓
立ちC
↓
立ちC
↓
立ちC
↓
モンキーダンス

刻んで中段!?

接近したらしゃがみAやBで刻み、ヒットしたらコンビネーションアタックへ、ガードされたらワイルドウルフへ連係だ。

華麗に投げ連係

ボブには投げ技からの派生技がある。コマンドは投げ後に↘、↘C、←→→B+Cだが、投げが決まったら一気に入力しよう。

跳び込みからコンビネーションアタックを決めるが、5発まで出る立ちCを4発目で止めて必殺技へつなぐ。最後には追い討ちも入る。

ホンフゥ

●クセのある技は省くべし！

比較的スキの大きい技や、連続技に組み込めない技など、使い勝手の悪い技が多い。無理に使って手痛い反撃を喰らってしまってはシャレにならないぞ。ここは、使う技を選んで確実かつ安全に闘っていくことをオススメする。

対空技は？

強の制空烈火棍を使いたいところだが、出がそんなに早くないので、小ジャンプに対してはキツイ。無理をせずにガード。

基本戦法

立ちB・B・→Cといったコンビネーションが牽制に最適。コンビネーションは毎回最後まで出すのではなく、途中で止めたりと、いつも変化を付けるようにしよう。

必殺技がガードさせたあとどう動くかが問題。

基本連続技はコレ

ジャンプC
↓
立ちB
↓
立ちB
↓
→＋C
↓
←＋C
↓
制空烈火棍（強）
↓
トドメヌンチャク

攻め込むなら

ジャンプ攻撃やガードされてもスキの小さい電光石火の天を使っていくといい。ジャンプ攻撃は判定の強いCを使おう。

ダウンを奪ったら

相手の起き上がりを跳び越して、Zで向きをかえてCを出してみたり、暴れるのを見越して九龍の読みを出したりしよう。

ジャンプ攻撃後は立ちAを4発入れたあとにB・→C・←Cでも可。また、出せる状態なら爆発ゴローやカデンツァの嵐でもいいのだ。

ブルー・マリー

●狙いは連続技だが焦らず攻めよう

スキの少ない突進技を多用して接近戦に持ち込むのが勝利への道となる。突進技以外の必殺技は多用することはできないのだが、狙いどころはあるのでそれを覚えよう。全体的にリーチが短いので相手にまとわりつくように攻める必要があるぞ。

対空技は？

先読みする必要はあるが、バーチカルアローやジャンプCが対空として使える。だが、無理はしないこと。

基本戦法

スピンフォールとジャンプ攻撃を軸に攻めながら接近し、ジャンプ振り向き攻撃や小ジャンプで相手を固めていく。後退して突然出すストレートスライサーの奇襲も有効だ。

まずはこれで相手に接近することから始めよう。

基本連続技はコレ

ジャンプC
↓
立ちB
↓
立ちB
↓
→+C
↓
ストレートスライサー
↓
スタンファング

刻んで様子を見る

接近戦ではB→B（→C）などのコンビネーションアタックで小刻みに攻めよう。相手が固まったらバックドロップを狙え。

超必殺技を使おう

M.スプラッシュローズは出始めが無敵でガードされてもスキはない。近距離で出すと相手の背後に回り込む事もあるぞ。

→+Cを入れたらすぐに溜めを作ればストレートスライサーが出せる。うまくできない場合はジャンプC→立ちCから狙っていこう。

フランコ・バッシュ

●攻撃力の高さでモノ言わせよう！

何といってもフランコの特徴は攻撃力の高さ。単発はもちろんのこと連続技も非常に強力なのだ。それに加えて、リーチもかなり長いので、これら2つの特徴を活かして闘っていくことになる。相討ちでも全然OKなので恐れずに攻めよう。

対空技は？

ガッツダンク。引き付け過ぎるとツブされてしまうので早めに出すといい。っていってもツブされることはやっぱりある。

基本戦法

リーチの長い遠立ちCで牽制しつつ、各種ジャンプで跳び込んでラッシュを仕掛けていこう。ジャンプ攻撃は多少遠くでヒットしても連続技へ持っていけるCを狙おう。

立ちCのリーチが長いので常に狙っていこう。

基本連続技はコレ

ジャンプC
↓
立ちA
↓
立ちC
↓
ゴールデンボンバー

ジャンプで接近したあとは

相手を跳び越して、空中振り向き（Z）からCを出して、表かめくりかを分からないようにしていこう。かなり強力だ。

ダウンを奪ったあとは

後述する連続技を決めたあとは、別ラインから縦に並び、対ライン攻撃を重ねるといい。ヒット後はダブルコングへ。

フランコの基本的連続技。出せる状態ならメガトンスクリューへもつなぐことが可能。メガトンスクリューからも前述した戦法が可能。

山崎竜二

●そつのない攻めが得意

長いリーチと鋭いジャンプ攻撃が特徴で遠距離はもとより、蛇だましを活用できれば近距離戦も優位に立てるだろう。しかし、相手を翻弄するためには複雑な操作が問われる。スピーディに動くためにはそれなりの修練が必要となるぞ。

対空技は？

意外と発生の速い昇天や弱の蛇使いが対空技になる。後者は相手の跳び込みを予測して早めに出しておく必要があるぞ。

基本戦法

遠距離からは蛇使い（蛇だまし）で牽制しながらゲージを溜める。そして、小ジャンプ強Kなどで接近し、コンビネーションアタックで攻めよう。

長いリーチを生かして優位に闘いを進めよう。

基本連続技はコレ

ジャンプC
↓
立ちB
↓
立ちB
↓
↘+C
↓
蛇使い（弱）

接近したあとは？

通常技キャンセル蛇使いと蛇だましを混ぜて攻める。コンビネーションアタックはB→Bから↘+C、↓+Cを使うといいぞ。

固まったらどうする？

ガード頻度が高くなったら中段のぶっ刺しで強襲したり、爆弾パチキや出せる状況ならジャンプから直接ドリルを狙おう。

簡単な連続技だが破壊力はある。ジャンプ攻撃のあとは他にも↘+A→C→C→C→C→蛇使いやA→C→裁きの匕首などもいいぞ。

デビルサマナー ソウルハッカーズ

●アトラス●発売中（11月13日発売）●RPG●6,800円（CD2枚組）●全年齢推奨

異常事態が発生したアルゴン本社ビルへ進入！

1F

2F

3F

ビルでは意外な人物に出会う

チップ工場でファントムソサエティの陰謀を知ったスプーキーは、組織の計画を阻止するためアルゴン本社のメインシステムにウィルスを投入しようとした。しかし、すんでところでアルゴンソフト社長、門倉に防がれてしまう。その途中、アルゴン本社に異常事態が発生、メンバーは本社に向かうが中に入ることができない。そこでネミッサの能力を使って、パラダイムXからネットワークを介して本社に侵入を図ることに。そこで出会ったのは、これまで敵として立ちはだかってきたフィネガンであった。そこでフィネガンは、主人公に協力をしないかといってくるのだが……。

ネットワーク内を自在に行き来できるネミッサの能力を使って、本社のサーバーに侵入。

この異常事態を解決するために、協力してほしいといってくるが……？

出現悪魔

●妖魔ロイチェクタ●天使ヴァーチャー●妖獣カトブレパス●龍王ミズチ●魔獣オルトロス●怪異あかマント●屍鬼コスモゾンビ●幽鬼クドラク●邪鬼ラクサーシャ●妖獣カブラカン●悪霊ウィッカーマン●夜魔インキュバス●鬼女アマゾーン●妖鬼ヤクシャ●妖鬼ニャルモット●魔王バロール

宝箱リスト

●パール●フクロウグラブ●物反鏡●速さの香●6000M●チャクラポット●ディスクローズの石■「フクロウグラブ」は女性専用の腕防具。ステータスアップがあるので必ず入手したい。ただし、宝箱はダークゾーンの中にあるので、ダメージトラップに注意しよう。

フィネガン、死す……!?

フィネガンの申し入れは、協力してネットのメイン、サブ両回線をシャットアウトしないかということだった。本社内のどこかにある赤と青の封印を解けば、回線を閉じることができるらしい。主人公とネミッサは封印を解き、そこに巣食う悪魔がいるメインサーバへと進む。その途中で、傷ついて倒れているフィネガンを発見。彼は主人公たちよりも先に悪魔と戦い、敗れたのだ。ファントムソサエティ1，2を争うサマナー、フィネガンの最後だった……。主人公たちは、意を決して、いよいよそこに巣食う凶悪な悪魔との戦闘へと突入する。ここでのボスは、パーティー全体に強力な全体攻撃を仕掛けてくる。回復魔法を充実させて戦いに望もう。

ダークゾーンでは、「スキャニングゼロ」が活躍してくれる。

ここからのベスト攻略

アイテムは常に最大限まで買っておこう

ここからの戦いは、さらに熾烈を極める。思わぬところで全滅しないよう、しっかりとパーティーを組んで戦おう。特にアイテムは常に最大値まで買っておきたい。ここまでくれば、芝浜コアのショップでほとんどのアイテムは買えるようになっているはずだ。お金もあまり必要としないので、ダンジョンに入る前に戦闘、回復アイテム全種類を買っておこう。また悪魔合体は業魔殿で行い、魔法継承を目指したい。

持っていたいアイテム

●コアシールド

ここからのダンジョンには、落とし穴やダメージゾーンなどのトラップが怖い。コアシールドを使えば、落とし穴も回避できるのでぜひMAXまで買っておきたい。反魂香も重要だ。

仲魔にしたい悪魔

●カジャ系魔法を持つ悪魔

後半ボスは回避率が異常に高い。スク・カジャで命中率を上げ、タル・カジャで攻撃力を上げて戦うのが常套手段だ。業魔殿で強い仲魔にこのカジャ系魔法を継承させよう。

悪魔リスト
（LEVEL 60まで）

LV51～LV60までの悪魔を掲載。合体例は最も作りやすい例を挙げた。ライト系悪魔は黄緑、ニュートラル系は茶、ダーク系は青で色分けしている。

魔神オシリス(LV59)
HP 603/MP 242
CP 12/冷静
破魔・呪殺・精神・魔力無効
●ハマオン、ムドオン、闇討ち、デ・カジャ
女神パラスアテナ＋魔獣オルトロス＋龍王ホヤウカムイ

女神ラクシュミ(LV58)
HP 449/MP 298
CP 12/友愛
破魔・呪殺を反射、打撃・技に弱い
●ディアラハン、サマリカーム、チャムディ
鬼女アマゾーン＋天使ドミニオン＋妖鳥ルフ

大天使アールマティ(LV55)
HP 557/MP 250
CP 11/友愛
破魔・呪殺を反射
●メギド、ディアラマ、光の壁、ボムディ
幻魔クルースニク＋妖魔ロイチェスタ＋龍王ホヤウカムイ

霊鳥スザク(LV56)
HP 448/MP 152
CP 9/狡猾
電撃を吸収、破魔無効、ガンに弱い
●スク・カジャ、テトラカーン、サンダーボルト、自爆、マークディ
天使ドミニオン＋鬼女ボルボ

神樹ハオマ(LV55)
HP 423/MP 195
CP 6/友愛
破魔・呪殺無効、火炎に弱い
●花粉、パラララマ、メ・ディアラマ、テトラジャ
妖精ティターニア＋龍王ミズチ

幻魔トラロック(LV53)
HP 470/MP 168
CP 8/冷静
火炎・破魔無効、氷結に弱い
●アギラオ、マハ・ラギオン、ディアラマ、ペトラディ
夜魔サキュバス＋妖魔ロイチェクタ

幻魔ハヌマーン(LV60)
HP 508/MP 167
CP 9/獰猛
破魔・呪殺無効
●デスバウンド、マハ・ザンマ、ラク・カジャ、テトラジャ
妖魔ペリ＋夜魔サキュバス

神獣カイメイジュウ(LV59)
HP 591/MP 163
CP 9/友愛
電撃・破魔無効
●サンダーボルト、メ・ディアラマ、チャムディ、ボムディ
聖獣スレイプニル＋天使ドミニオン

聖獣スレイプニル(LV55)
HP 502/MP 131
CP 6/冷静
衝撃を反射、破魔無効
●悪魔の一喝、デ・クンダ、忠義の衝撃、ボムディ、マッパー
魔獣オルトロス＋龍王ホヤウカムイ

破壊神カルティケーヤ(LV59)
HP 573/MP 214
CP 12/獰猛
火炎・破魔無効、氷結に弱い
●火砕烈風破、木っ端みじん斬り
聖獣スレイプニル＋天使ドミニオン＋妖魔ロイチェクタ

地母神ダイアナ(LV52)
HP 444/MP 252
CP 11/狡猾
破魔を反射、呪殺に弱い
●ヤブサメショット、ファイナルヌード、ラク・カジャ、サマリカーム
聖獣スレイプニル＋地霊ドヴェルガー＋妖鬼ニャルモット

鬼神フツヌシ(LV53)
HP 481/MP 210
CP 8/獰猛
斬撃を反射、破魔無効
●木っ端みじん斬り、ハマ、エストマ
地霊トラルテクトリ＋龍王ホヤウカムイ

鬼神トール(LV58)
HP 543/MP 204
CP 9/冷静
氷結を吸収、破魔無効
●マハ・ジオンガ、大暴れ、ヒートウェイブ、デ・カジャ
地霊ゴグマゴグ＋龍王ホヤウカムイ

龍神イルルヤンカシュ(LV56)
HP 602/MP 144
CP 9/獰猛
氷結を反射、破魔無効、火炎に弱い
●丸かじり、体当たり、大暴れ、ファイアブレス、タル・カジャ
聖獣スレイプニル＋龍王ホヤウカムイ

天使ソロネ(LV57)
HP 436/MP 157
CP 12/冷静
魔法を反射、物理攻撃に弱い
●マハ・ラギオン、回転斬り、忠義の火炎、リカーム
妖精ティターニア＋堕天使ボティス

妖鳥タイホウ(LV56)
HP 429/MP 127
CP 11/冷静
氷結を反射、ガンに弱い
●羽ばたき、ソニックブーム、メ・ディア、ポズムディ
鬼女ボルボ＋妖精トロール

妖魔ペリ(LV53)
HP 398/MP 161
CP 11/狡猾
電撃を吸収、破魔無効
●ジオンガ、マハ・ジオンガ、スク・カジャ、テトラジャ、ボムディ
夜魔サキュバス＋妖精トロール

妖魔ヴァルキリー(LV60)
HP 486/MP 144
CP 12/獰猛
破魔無効、打撃・技を反射
●両腕落とし、ヒートウェイブ、リフトマ
妖精ティターニア＋夜魔サキュバス

妖精ティターニア(LV52)
HP 398/MP 184
CP 11/冷静
魔法を反射、物理攻撃に弱い
●メギド、デ・クンダ、メ・ディア、生体MAG抜き
天使ドミニオン＋妖鳥ルフ

妖精オベロン(LV58)
HP 437/MP 186
CP 12/冷静
破魔を反射、呪殺に弱い
●マハ・ラギオン、マハ・ブフーラ、破魔の雷光、惑いの千鳥足
天使ソロネ＋妖鳥ルフ

龍王ヤマタノオロチ(LV57)
HP 478/MP 129
CP 12/獰猛
火炎・呪殺無効、氷結に弱い
●火砕烈風破、大暴れ、肉弾
妖魔ペリ＋鬼女ボルボ

魔獣アーマーン(LV53)
HP 440/MP 125
CP 11/愚鈍
電撃・破魔無効
●大暴れ、丸かじり
地霊ドヴェルガー＋夜魔サキュバス

魔獣ケルベロス(LV60)
HP 516/MP 164
CP 12/冷静
火炎を反射、破魔無効、氷結に弱い
●ファイアブレス、丸かじり、光の壁、サマリカーム、忠義の衝撃
夜魔ニュクス＋地霊トラルテクトリ

地霊ゴグマゴグ(LV54)
HP 471/MP 126
CP 11/獰猛
火炎・呪殺無効、氷結に弱い
●ミサイルパンチ、ねじ切り、忠義の拳、デ・カジャ
鬼女ボルボ＋妖鬼ベルセルク

夜魔ニュクス(LV56)
HP 430/MP 196
CP 12/愚鈍
魔法に特に強く、ガンや技に弱い
●マハ・ジオンガ、パラララマ、テトラジャ、沈黙のささやき
堕天使ボティス＋妖鳥ルフ

堕天使パイモン(LV52)
HP 404/MP 164
CP 11/友愛
氷結を反射、呪殺無効、火炎に弱い
●マハ・ブフーラ、催眠術、ディアラハン、ペトラディ
妖魔ロイチェスタ＋妖鳥ルフ

妖鬼ヤクシャ(LV55)
HP 435/MP 127
CP 11/冷静
物理攻撃に強く、魔法に弱い
●虚空斬波、両腕落とし、タル・カジャ、パララディ
妖魔ペリ＋魔獣オルトロス

鬼女ランダ(LV59)
HP 443/MP 155
CP 12/狡猾
物理攻撃を反射、魔法に特に弱い
●マハ・ラギオン、マリンカリン、九十九針、石化かみつき
妖鬼ベルセルク＋妖魔ペリ

邪神テスカトリポカ(LV58)
HP 601/MP 244
CP 21/獰猛
打撃・技を反射
●サマーソルト、回し蹴り、マハ・ラギオン、タル・カジャ
邪龍ムシュフシュ＋妖獣カブラカン

死神ゲーデ(LV54)
HP 565/MP 251
CP 24/狡猾
破魔・呪殺・精神・魔力無効
●悪魔の一喝、マカ・カジャ、ムドオン、マハ・ジオンガ、メギド
悪霊ウィッカーマン＋邪神カナロア

妖獣カトブレパス(LV52)
HP 452/MP 116
CP 16/愚鈍
電撃を反射、呪殺無効
●石化かみつき、メガトンプレス、丸かじり
妖鬼ベルセルク＋魔獣オルトロス

邪鬼グレンデル(LV59)
HP 473/MP 155
CP 18/獰猛
衝撃を反射、斬撃無効、氷結に弱い
●大暴れ、ハマオン、テトラカーン
堕天使ボティス＋地霊ゴグマゴグ

魔王ツィツィミトル(LV53)
HP 534/MP 242
CP 22/獰猛
破魔・呪殺無効
●マハ・ジオンガ、ネクロ・ドグマ、ドルミナー、悪魔の一喝
夜魔サキュバス＋邪神カナロア

魔王ロキ(LV59)
HP 597/MP 238
CP 24/冷静
呪殺無効、ガンに弱く衝撃に強い
●ブフーラ、マハ・ブフーラ、獰猛冷却波、デスペアーナイト
夜魔ニュクス＋邪龍ムシュフシュ

邪龍ファフニール(LV56)
HP 472/MP 136
CP 17/狡猾
物理攻撃に強く魔法に弱い
●メガトンプレス、マカラカーン
龍王ホヤウカムイ＋夜魔サキュバス

幽鬼ヴェータラ(LV57)
HP 430/MP 181
CP 18/冷静
呪殺無効、ガンに強く衝撃に弱い
●マハ・ブフ、デ・カジャ、ねじ切り、折りたたみ
夜魔サキュバス＋堕天使パイモン

外道シャドウ(LV53)
HP 404/MP 137
CP 16/狡猾
魔法を反射、物理攻撃に弱い
●ドルミナー、ラク・ンダ、ガン・ビーム
凶鳥アンズー＋悪霊ウィッカーマン

今週の『サタマガフォーラム』はお休みです。楽しみにしていた人ごめんなさい。その代わり次週は拡大版でお届けする予定なので期待しててね！ソウルハッカーズ悪魔＆キャラクターCOUNT DOWNの締め切りも迫ってるので、急いでハガキを送ろう。1月30日の消印有効だよ。お気に入りの悪魔、キャラクターは1人1悪魔、1キャラずつでお願いします。悪魔名（ボス悪魔は不可）、キャラ名、好きな理由も明記してくれるとうれしいな。イラストや質問等のハガキもよろしくね。

『サタマガフォーラム』ハガキ募集「COUNT DOWN」締め切り迫る！

プリンセスクラウン

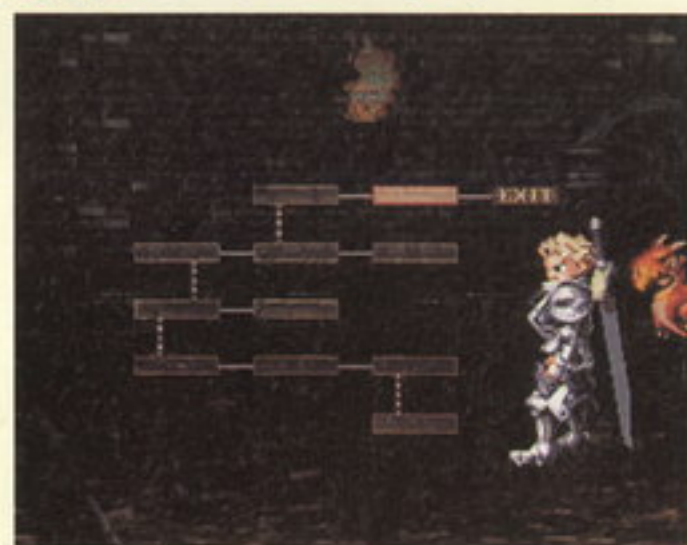
●アトラス●発売中(12月11日発売)●アクションRPG●5,800円●全年齢推奨

ゴルゴダとの邂逅の果てに、エドワードは何を見る!?

今回の攻略は、メインシナリオであるグラドリエル編をお休みして、エドワード編とプロセルピナ編をメインにお届けしていこう。まずは、エドワード編。前回の攻略で扱った、セイレーンがらみのイベントの続きから、解説を始めよう。エドワード編は、行動の指針がはっきりしているうえ、主人公の戦闘能力も高いので、進めるのはそう難しくないはずだ。

グラドリエル編とクロスオーバーする部分が、非常に多い。

古の洞窟 ～決戦！ブラックドラゴン

セイレーンをつけ狙うバーバリアンを倒したら、まずカドゥ・バドゥに戻って、然るべき人物に、事件が解決したことを報告すること。そうすると、その人物が、次に行くべき場所を示してくれるはずだ。先にいっておくが、その目的地「古の洞窟」では、ブラックドラゴンと戦うことになるので、それなりの準備と心構えはしておくこと。道中に現れるモンスターも、全体的に強めである。

洞窟の構造は、至って単純である。ただし、出てくるモンスターは、わりと強いものが多い。

セイレーン騒動を解決したら、きちんと町で報告をすること。

バーバリアンやゲイザーなど、魔法を使う敵が多く出てくる。

VS ブラックドラゴン

基本的な行動パターンは、通常のドラゴンと全く同じ。ただし、攻撃力が高めなので、気がつくと瀕死状態になっていた、というようなことが多い。体力回復アイテムは必須。

通常のドラゴンと戦うときのパターンが、ほぼ通じる。必殺技を多用していこう。

ヴァレナディン城 ～ゴルゴダとの対峙

ブラックドラゴンを倒して古の洞窟を出ると、イベントが発生。そのまま、舞台はヴァレナディンに移る(移動シーンはなし)。ヴァレナディンの街から城へ向かうと、城門でデーモンとの戦闘が発生。このデーモンはザコタイプで、体力回復はしてこないので、それほど苦戦することはないだろう。こいつを倒したら、城の最上階を目指して移動。城内で発生する戦闘は、3階で行われる、対ゴースト戦のみだ。イベントがメインのパートといえるだろう。

ヴァレナディンの街は、全く機能しておらず、セーブもできない。

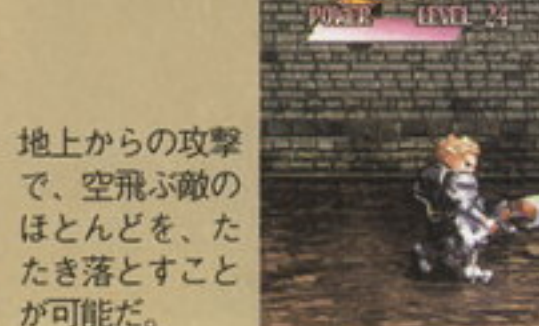
城門ではデーモンと戦うことに。弱いタイプのデーモンではあるが、油断はしないように。

ゴーストの戦闘能力は、ザコとして出てきたときと、全く変わらない。普通に戦えばOKだ。

見所は、ゴルゴダとの再会と、彼の死。グラドリエル編とは、微妙にセリフなどが異なる。

リーチの長さを生かせ！

エドワードのジャンプ攻撃は、攻撃が出ている時間が短く、攻撃範囲も狭めであるため、やや使いづらい感がある。しかし逆に、彼の通常攻撃は、上に大きく振りかぶって斬るというモーションになっているため、空中の敵を攻撃することが十分可能。そのうえ、持っている剣が非常に長いゆえ、相手がよほど高いところにいない限り、リーチ不足になることはない。つまり空中の敵に対しても、地上から攻撃を仕掛ければOKなのである。

エドワードのジャンプ攻撃は、グラドリエルの攻撃とは、だいぶ使い勝手が違う。

地上からの攻撃で、空飛ぶ敵のほとんどを、たたき落とすことが可能だ。

薬の材料を探して、プロセルピナは大奔走!!

続いては、プロセルピナ編を攻略。こちらも以前、グラドリエルと戦う場面までは紹介しているので、その続きを攻略していく。読み進めていってもらえればわかると思うが、プロセルピナ編の構成は、かなり特殊。アイテム集めが当面の目的なのだが、その手順が特に決められていないため、かなり自由度が高いのである。その反面、難度もかなり高め。上級者向けのシナリオといえるだろう。

魔女の小屋 ～オババ様の悪知恵

グラドリエルとの対決が終わったら、オババ様の小屋に戻ってみよう。すると、打倒グラドリエルのための知恵を授けてもらえる。内容は、プロセルピナが薬を飲んで大人になり、パワーアップするというものだ。

しかし、事はそう簡単には運ばない。その薬を作るための材料は、自分で集めなければならないのである。かくして、プロセルピナの材料集めの旅が始まるのであった。

アイデアは魅力的なのだが、そう簡単には実現しない。必要な材料が、やたらと多いのだ。

「大人になる薬」材料一覧

ムシの粉×8
薬のまるい草×5
ゴブリンジュース×8
しぼりたてミルク×5
精花草の種×1
マナのしずく×5
ドラゴンのにく×3
バルカンの魔法石×1
ツンドラの魔法石×1
トールの魔法石×1
ゴルゴンの魔法石×1
聖なる魔法石×1
星々の魔法石×1

材料集めの要領

上の表を見ればわかるとおり、薬の材料のほとんどは、普通にザコ敵が落とすような物だ。実は、特別な入手イベントなどが用意されている材料は、ごく少数。その他の物に関しては、敵を倒したり、町で買ったりすることで手に入れていかなければならないのである。

アイテムは、メインのバッグ（エキストラバッグではダメ）に入れてオババ様に話しかければ、彼女に渡せる。

持ち物が多くなるので、モンスターが材料アイテムを落としたら、確実に拾うこと。エキストラバッグは必須。購入可能だが高価。

オババ様に話しかければ、材料アイテムを渡せると同時に、材料集めの進行状況も教えてもらえる。

バトルキャラとしてのプロセルピナ

プロセルピナは、ごく特殊な戦闘キャラだ。はっきりいって強くはないので、その特徴をしっかり理解して戦う必要がある。

使いにくいのは、ダッシュ攻撃とジャンプ攻撃。前者は、攻撃を出すまでのモーションが長いし、後者は、ジャンプそのものが特殊で使いづらい。必殺技は、強力ではあるが、技の発動時に反撃を受けやすい、という難点をかかえているため、激しい攻撃を仕掛けてくる敵に使うのは危険だ。結局、最も確実で強いと思われるのは、隙の少ない通常攻撃を連打する、というパターンである。

必殺技は、効果こそ強力だが、他のキャラに比べてつぶされやすい。相手を選んで使うようにしよう。

完全に「飛んで」しまうジャンプ。パワー消費が非常に激しいのが難点。

プロセルピナの連撃は、同じ攻撃を繰り返すだけ。実はこれ、隙が少なく、けっこう強いのである。

ドランゴラ ～傭兵救出

材料集め開始後は、行動範囲が一気に拡大し、様々な場所へ行けるようになる。行動の自由度はかなり高いのだが、場合によっては、いきなり強い敵と出くわしてしまったりすることもあるので、注意が必要だ。

まずは、ドランゴラでのイベントをクリアすることを目標にすると良いだろう。手順としては、村で情報収集を行い、次にドラゴンの棲む山に移動。そうすると、傭兵がドラゴンと対峙している場面に出くわすはずなので、このドラゴンをやっつける。すると、お礼に傭兵から「ドラゴンのにく」をもらえるのである。

どのシナリオでもそうだが、街の人との会話は怠らないこと。

ここの酒場では、グラドリエルとの再会イベントが発生する。

ドラゴンに対しては、積極的に必殺技を使っていくといい。つぶされることもあるが……。

「ドラゴンのにく」は、１個もらっただけで満足しないこと。再度、傭兵に話しかければ……。

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

●エルフ ●発売中(12月4日発売) ●7,800円(3枚組) ●マルチストーリーA.D.M.S ●18歳以上推奨 ●シャトルマウス対応

無常にも、新たなる旅立ち

巫女であるセーレスと、その娘ユーノの2人にしか感じることができない胸騒ぎ。何も起きないでほしいと願う、たくやだったが……。

「いつまでも3人一緒だよ」―あの夜交わした約束。その終着駅は、あまりにも早く訪れた……

約束の果て―

ドアを開けた先でたくやを待っていたのは、いつもの優しいセーレスの笑顔ではなく、最悪の光景だった。棒立ちしている暇などない！　愛する妻、セーレスを助け出すんだ!!

この上ないほど強く、胸を突き上げる予感。セーレスは朝から床に伏せ、一緒に森へ来たユーノも極度の胸騒ぎを訴える。「今からちょうど4年後に、デラ=グランティアは降臨する」。森の中、アイリアのそんな言葉をふと思い出していると、突然辺りを大きな地震が襲う。

しばらくして地震はおさまるが、ユーノの胸騒ぎはさらに大きく。「もしや!?」。セーレスが心配になったたくやは、一足先に家へ戻る。

何事もなかったかのように静まり返る、家の前。しかし、ホッと胸を撫で下ろすのも束の間、どこからか悲鳴が―。

憎悪を胸に刻み、ただひたすら前へ進む。果てしない旅路に苦しむそのとき、奇跡が起きる―

アイリアの「砂漠を1週間ほど歩けば帝都に着く」という言葉を元に、その倍の水と食料を持った2人だが、考えが甘すぎた……。

届きし、想いの心？

ユーノと2人、帝都へ向かうため、広大なラファエロを踏破しようと懸命に前進するたくやだが、一行に先は見えない。日中は見渡す限りの青い空から降り注ぐ強い陽射しと、地面からの放射熱が身体を襲い、夜間は一桁の温度の寒さが襲いかかる。加えて高低さの激しい砂丘が、暑さにやられた身体から体力をジワジワと削り取っていく……。

水と食料が底をつきかけ、気力だけで歩き続けていたそのとき、奇跡(？)が起きる。オアシスが目前に現れたのだ。「セーレスの力？」。たくやはそんなことを思いつつ、ユーノと共にオアシスへ足を踏み入れる。だが、そこには先客の姿が―。

人気のないオアシスで1人、水浴びする謎の女性。そして奥の木にかかっているのは、帝都の近衛兵が着る甲冑。このオブジェクトが示すものは……。

ワンポイント YU-NO ラファエロの歩き方

ボーダーと帝都を分け隔てるかのように広がる砂漠、ラファエロが舞台。ここは、単に移動アイコンを選ぶだけでは進むことができないので注意。画面中にある3つの移動アイコンのクリックと地面、空、地平線を調べることがポイントだ。

案外気づきにくいのが地平線を調べること。左の写真の示す辺りが該当部分だぞ。

森からは木の実。小川からは小魚。自然という大きな存在から、様々な恩恵を受け、学ぶ生活。そして、かけがえのない家族をいつくしみ、共に過ごす毎日。──すべてが想い出に変わる頃、時が悲劇を運んだ。永遠に続く幸せなど、ありえないのか……？

の時は訪れた──
Epilogue Story Digest Vol.3

再び襲いかかる、重度の胸騒ぎ。何気ない行動が、悲劇を生んだ

悪夢、よみがえる

オアシスで休憩し終えたたくやは、帝都に行く前に、神器が祭られているという神殿へ寄り道しようとする。

神殿に近づくたびなぜかユーノの胸は熱くなり、神殿へたどり着くと、不安というよりも恐怖に近いものへと変貌する。たくやはそんなユーノを気遣って彼女を外に残し、1人で中へと侵入する。が……。

神秘的な雰囲気を醸し出す神殿内。たくやが不思議と惹かれる、中央の台座にあるものを探ろうとしたそのとき、外から悲鳴が!! 「まさか!?」

悲鳴の主はやはりユーノだった！ 胸騒ぎの示すところは、これだったのか!? ユーノを助けだそうと、たくやが果敢に飛び掛かろうとした直後、背後から……。

ワンポイント YU-NO 神殿までの道

神殿に行く際、少々厄介になると思われるのが下の場面。クリック可能なのは移動アイコン「戻る」と、比較的大きな石像3つ、砂漠、そして空の合計6つ。これを参考にうまくゲームを進めてほしい。

中でも、わかりづらいのが石像。順に大きいもの3つをアイコンで調べよう。

望みある限り──

ついに離ればなれになってしまった親子。「ユーノを助け出す」──ただそれだけを心の源に、たくやは生きる。

収容所の所長を務める男で、通称"変態デブ"。活気に溢れた人間が次第に生気をなくしていく姿がたまらないという真性サド。

気がついた場所は、神帝に逆らう者が連行されるという収容所。逃げる術のないたくやは、ここで厳しい労働を続けることになる。離別してしまったユーノと、再び会うチャンスをうかがいながら……。

数カ月が経ったある日のこと。施設内で、神帝に反発するレジスタンスのリーダー、アマンダと出会う。

そして明くる日の朝。何を勘違いしたか所長は、アマンダとたくやが同じ反勢力の人間と思い込み、拷問部屋に連れ込んだ彼女を武器に、たくやを脅迫する。他人が鞭でいたぶられる姿を目前に、あせるたくや…と、突然激震が辺りを襲う。颯爽と逃げる所長を尻目に、取り残される2人。無情にも建物は崩れてゆく……。

アマンダ

神帝の行政に異を唱えるレジスタンスのリーダーを担う女性。彼女曰く"大災害"、"巫女"、"儀式"といったものはすべて、神帝が国を支配するためのハリボテに過ぎないのだという……。果たして、真相はいかに!?

所長の逃走後、たくやはアマンダの救出を試るが、建物は崩壊一方。ここで朽ち果ててしまうのか!?

この先は君自身の目で…

激震にのみ込まれる収容所一帯。果たしてたくやの運命は？ また、離別してしまった愛しきユーノの安否は？ それはぜひ、君自身の目で確かめてほしい……。

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

●セガ●発売中（11月20日発売）●5,800円●スポーツ育成シミュレーション●全年齢推奨

目指せ！世界クラブトーナメント制覇!!

世界を狙えるクラブを作成する方程式！

Jリーグの各ステージで優秀な成績をおさめると、「アジアアフリカクラブ選手権」、「アジアクラブトーナメント」といった、海外の強豪クラブと戦いを繰り広げる大会に参加できるようになる。今回は、それらの大会で優勝を狙えるクラブの作成法を紹介していく。

世界の頂点を狙えるクラブ作りが最終目的だ。

世界トップレベルの外国人選手をスカウトせよ

クラブの総合力を限界まで引き上げるためには、能力のある外国人選手のスカウトが不可欠となる。編集部オススメの架空外国人選手を表にまとめてみたので、ぜひこれを参考にしてスカウトを行い、クラブのパワーアップを図ってほしい。

なるべく若い選手をゲット。

表の見方

●競り合いの強さ
攻守に渡るゴール前での競り合いの強さ。

●セーブ力
キーパーのゴールを守る力を示す。

●プレイスキック
フリーキック、コーナーキック等のセットプレイのうまさを示す。

●判断力
プレイ中の判断力を示す。

●精神力
プレッシャーのかかるシーンで、実力をだせるかどうかの力を示す。

●読み・カン
キーパーのゴールを守る力に影響する。

●統率力
キャプテンとしての統率力を示す。

●FW・MF・DF・GK
各ポジション適性能力を示す。

オススメ架空外国人選手 GK・ゴールキーパー

名前	ゲーム支配力	パス	マーク	パスカット	競り合いの強さ	キック力	シュート	ドリブル	走力	セーブ力	プレイスキック	スタミナ	判断力	精神力	読み・カン	統率力	FW	MF	DF	GK
オクン	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★★
シュマイゼン	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★	★★	★★★★★
デラクルス	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★★
ピエルーカ	★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★	★★★	★★★★★
マシュー	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★	★★★	★★★★★
イラゴリー	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★

オススメ架空外国人選手 DF・ディフェンダー

名前	ゲーム支配力	パス	マーク	パスカット	競り合いの強さ	キック力	シュート	ドリブル	走力	セーブ力	プレイスキック	スタミナ	判断力	精神力	読み・カン	統率力	FW	MF	DF	GK
バウアー	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★
パンチ	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★
ロドリゲス	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★
マティアス	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★
マリウス	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★
ドサイー	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★
スクーラル	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★
マルティニ	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★

※☆の数は能力の高低を示しています。【低0コ⇔5コ高】

試合はかならず観戦し適確に指示を出せ！

試合を観戦し適確に指示をだすと、各選手が実力以上の力を発揮してくれる。「怒る」の指示は、簡単に相手選手に抜かれたりインターセプトされたりしたときに出すとよい。そして「誉める」の指示は、うまくパスを出したり見事に相手を抜いたりした場合に出そう。なお、誉める状況のときに怒ったりしてしまうと、その行為がマイナスに働き、選手がミスを犯してしまうことがあるので注意してほしい。

観戦しなかった場合

面倒だからといって観戦しないとこうなる。

観戦し指示を出した場合

強豪と戦う場合はかならず観戦して指示をだせ。

全員「好調」の状態で試合に挑め！

各選手のコンディションを全員「好調」の状態にしておくと、総合力がアップした形になり、悪い状態より有利に試合を進められる。「世界クラブトーナメント」出場くらいになると、すべての参加クラブの総合力が、自クラブも含めて限界近くまで上がっていると考えられる。力が均衡したこの状態の場合、各選手のコンディションを好調の状態にして望むべし。

海外の強豪と戦う場合はコンディションが決め手に！

均衡した状態を破るのはコンディションだ。

相手選手たちのコンディションが悪い場合は、格上のクラブでも大勝できる可能性もあり。

オススメ架空外国人選手 MF・ミッドフィルダー

名前	ゲーム支配力	パス	マーク	パスカット	競り合いの強さ	キック力	シュート	ドリブル	走力	セーブ力	プレイスキック	スタミナ	判断力	精神力	読み・カン	統率力	FW	MF	DF	GK
グラーフ	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★
オルネラス	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★
マルドラド	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★
ミシェル	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★
ジカリ	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★
ガッシュ	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★
リッカート	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★
レナー	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★

オススメ架空外国人選手 FW・フォワード

名前	ゲーム支配力	パス	マーク	パスカット	競り合いの強さ	キック力	シュート	ドリブル	走力	セーブ力	プレイスキック	スタミナ	判断力	精神力	読み・カン	統率力	FW	MF	DF	GK
デステファン	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★
ナシメント	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★
シュナイダー	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★
チャールズ	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★
スターランド	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★
フォーリット	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★
ビスカス	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★
ファンデンバーグ	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★	★★

金田一少年の事件簿 ～星見島 悲しみの復讐鬼～

●ハドソン●発売中（1月15日発売）●アドベンチャー●5,800円●全年齢推奨

桂木なお編 星見島上陸！ 最初のターゲットは「久堂明子」だ！

客船の上で由布殺害の犯人を突き止めたなお。すぐにも復讐したい気持ちを抑え、島での殺人計画を練り続ける。そして星見島上陸。周到な準備と、大胆な犯行で金田一を煙に巻きつつ殺人を実行していくぞ。

まずは「久堂明子」を狙う。スキャンダルの借りを返せ！

時間	場所	出現人物
12:06pm	港	剛・淳子
12:42pm	ロビー	卓也・支配人
1:00pm	自室	A
⋮	クアゾーン	ちはる・玲香・明子
2:35pm	自室	B
4:35pm	ホール	卓也・進
5:02pm	ホール	正彦・金田一・美雪・ちはる・玲香
⋮	自室	
	クアゾーン	明子・ちはる C
	自室	
	クアゾーン	

A 部屋を調査

お客の荷物を運び、クラブハウスへとやってきたなお。まずは自室で犯行を助けてくれそうなアイテムを調査する。選択肢的には「電話」と「冷蔵庫」を調べるかどうかを聞かれるのだが、ここでは電話を調べるだけに留めておこう。冷蔵庫には製氷器があり、うかつにそれを見つけてしまうと殺人計画が「毒殺」に流れてしまう可能性が出てくる。毒殺は犯人がとてもバレやすい。ここは余計なことはしないのが吉。

電話にはインターホンがついている。頭に入れておこう。

何でもかんでも殺人に結び付ければいいってもんじゃない。

B どうやって殺す？

クアゾーンの偵察を終え自室に戻ってきたなお。女である自分が男に成りすましている状況を利用して、シャワーブースで明子を殺すことを決意する。シャワーブースに計画が動けばここはOKだ。凶器はカツラ。犯人を女だと見せかけ、しかも凶器を断定しづらくする。なお渾身のアイデアだ。

攻略通りに進めていれば、自然にこういう話の流れになる。あとは意を決して、クアゾーンへ向かうだけ。

胸に巻いたサラシを解き、直木桂一から桂木なおに戻る。汚い罠を仕掛けた相手に情けは無用だ！

C 計画実行！

クアゾーンでは2種類の方法で明子を殺すことができる。攻略通りならカツラだが、もう1つ「氷で作った刃物」という凶器を使うことも可能だ。どちらにせよ、問題は明子を殺害したあと。更衣室を出るアクションパートだ。ここで失敗すると、残念ながらゲームオーバーとなる。直前でセーブができないので一発勝負となるが、右の写真の状態から階段を目指してもらえば、比較的簡単にクリアできるはずだ。

殺したあとの事後処理のほうが、じつは大変！ なんとか逃げ切れ。

今号のゲームオーバー

今回攻略した範囲では、なおは2回ゲームオーバーになる可能性がある。1つは攻略のCで扱っている、アクションパートの失敗だ。これは即座に犯行がバレてしまうパターン。それとは違い、攻略のBで毒殺を選んでしまった場合は、順調にしばらく話が展開していく。そして次の日の朝食時に毒殺を実行し、その場で御用となってしまうのだ。こちらはまるで成功するかのようにストーリーが展開するが、毒殺と決めた時点で、何をやってもゲームオーバーの道しか残されなくなる。最後までいくら悪あがきをしたところで、金田一少年にあっさり看破されてしまうだろう。これはバッドエンド時のパスワードを集めている人だけが来るべき道であり、本来復讐を成功させようとする人が通る道ではない。適当な場所までロードしなおして再開しよう。

慣れるまでは運の要素が強いアクションパート。クリアしなければ復讐は実現しない。

毒殺はもっと巧妙な手段を考えない限り、成功することはない。

阿佐桐卓也編 もう1人の復讐鬼の力を借りて、さらなる犯行を

客船でまんまと沢沼研殺害に成功した卓也。誰もこのことに気がついていないのをいいことに、研を犯人にしたててさらなる犯行を企む。予期せぬ協力者の出現もあり、卓也の島での1日目は、なかなか順調そうに見えるが。

良介
「『研』のヤロウ見なかったか？」

卓也の次のターゲットは、良介か、それとも明子か。

A 研の荷物

最初に島に降りたとき、研の荷物を船から降ろすかどうかの選択がある。消えたはずの男の荷物だけが島にあるのはどう見ても不自然だ。必要なアイテムはすでに手に入れてるので、ここは船に乗せたままにしておこう。

B セロハンテープのトリック

研の部屋を犯行に使うと決めた卓也。自室にあったセロハンテープでいつでもドアを開けられるトリックを作るが、ここではすぐに「大丈夫」などと思わないこと。何事にも慎重にならなければ、完全犯罪なんてできっこないぞ。

C 鍵を返す

フロントに鍵を戻すのはアクションパートだが、ここでは支配人に見つかっても展開に影響はない。今後の練習としてプレイしよう。

大丈夫だ、適当にごまかして
『カギ』を返して置こう…

見つからないにこしたことはないのだが、支配人には何も気取られない。

D うかつな返答はダメ

ロビーで大山征司が撃たれたあと、みんなの尋問のなかで良介が「俺たちの話を聞いてなかったのか？」と聞いてくる。事実卓也は聞いていたが、ここで「はい」と答えるとゲームオーバーになる。シラをきりとおしておこう。

E 衣装をゲット

大山征司殺害犯の情報を追って、独自に捜査を進める卓也。2Fでアクションパートになったら即座に更衣室に駆け込もう。ここでさっき犯人が使っていた「審判の使徒」の衣装を手に入れることができる。2人の人間が同じ殺人犯の姿で人を殺す。これで捜査はさらに混乱する。

これを使えば姿を見られても大丈夫だ。

こ、これは…！

時間	場所	出現人物	
12:06pm	港	良介・ちはる・玲香	A
	ロビー	支配人	
	ホール	ちえ・桂一	
	明子の部屋	明子	
	自室		
	フロント	支配人	
	研の部屋		B
	フロント	支配人	C
	自室		
	明子の部屋		
	自室		
4:35pm	ホール	ちはる・玲香	
5:02pm	ホールの外	金田一・美雪・征二	
	ロビー	金田一・美雪・審判の使徒 剣持・剛・良介・孝志・明子	D
	食堂		
	ロビー		
	更衣室	金田一・美雪	E
	ホール前	明子・良介	
	自室		

今号のゲームオーバー

卓也の場合も2回ゲームオーバーのチャンス（？）がある。最初は攻略のDポイント。良介の問いに「はい」と答えた場合だ。その場は何事もなく収まるが、情報が漏れているのを知った良介の逆襲にあい、あえなく刺殺されてしまう。もう1つは明子を殺しに行くとき。このときに「審判の使徒」の服を着ていってしまうとそれを良介に見られて、やはり刺殺されてしまう。また攻略のAで研の荷物を星見島に降ろしてしまったり、Bでセロハンテープのトリックを完璧にしていないと、今回の攻略範囲ではゲームオーバーにはならないが、あとあとで悲惨な運命に直面することになる。完全犯罪を計画し実行するには、どんな些細な事柄を見逃すことも許されない。しかもそれが金田一少年相手ならなおのことだ。つねに冷静かつ慎重に行動していこう。

良介
「アンタ、さっき、
『研』と俺の会話を聞いたって、
言っていたな…」

うかつな発言の結果を、自分の身を持って知ることになる卓也。口は災いの元だ。

Aよし、この姿で『明子』を
殺しに行こう！
Bいや、それはキケンだ！

変装したい気持ちはわかるが、意味もなく目立ってもしょうがないぞ。

銀河お嬢様伝説ユナ3 -LIGHTNING ANGEL-

●ハドソン●発売中（12月4日発売）●5,800円●タクティカルアドベンチャー●全年齢推奨

第4章　最後の戦いは界鏡星ヒッソリが舞台

妖機三姉妹との決着もつき、第4章もいよいよ大詰め。あとは四天機「美鬼」を倒すだけとなった。残り2つのミッションをクリアすれば、ついに最終章へと突入する。皇帝の待つ機械化惑星ではこれまでにない激戦が展開するぞ。それまでにキャラをしっかり育てよう。

辛い戦いを乗り越えて、ユナは強くなる。

もう後には引けない！　惑星ヒッソリを攻略!!

第4章の界鏡星ヒッソリをクリア後、機械化惑星を選択すると、後には引き返せなくなる。特に第4章は、普通のルートでは仲間にならない隠れキャラが多いので、見逃さないようにしたい。ちなみにこの章で残っている戦闘はほとんどがイベントのため、これといってハマる要素はない。だが、クリアすれば次は最終章。当然ながら最強の敵が待ってると思ったほうがいいだろう。主力メンバーのレベルに不安があるならば、第4章をクリアする前に敵との模擬戦闘で鍛えておいたほうが身のためだ。万全の態勢で最終戦に臨もう。

本格的な戦闘は第4章にはもう登場しないぞ。

やり残したことはないか？　レベルは大丈夫か？　十分準備して進んでいこう。

仲間にし損ねたお嬢様がいないかどうか、キッチリ確認してから先へと進もう。

MISSION5 界鏡星ヒッソリ　パズルを解け！

幾多の戦いを越えてたどり着いた界鏡星ヒッソリ。ここには最終目的である機械化惑星のセキュリティがある。これを外すことができなければ、機械化皇帝に決戦は挑めない。知恵を絞って考えろ！

メッセージを読めば楽勝

機械化惑星への航路を確保するには、このセキュリティ装置を解除しなくてはならない。で、どうやって解くかというと、マップに描かれている5つのマークの上に適切なキャラを配置してやればいいのだ。それでは誰をどこに置けばいいのか？　そのヒントはマークの上にキャラを置いたときに表示されるメッセージにある。すなわち、メッセージに「剣」とあればそこに剣凰を、「鏡」とあればそこに鏡明を、「白」とあればそこに白香を配置してやればいい。他のメンバーを中央に配置して、最後にユナを「陽」の場所に移動させればセキュリティは解除される。

よくよく考えればそれほど難しい謎かけではない。

考えるのが面倒くさい人は、この写真のように配置しよう。

じつはひそかに能力値も上昇

意外なことに、ここでもユナの能力上昇ボーナスが用意されている。このセキュリティ解除を1回目でピッタリ解いた場合、ユナのスピードが＋8される。ここが最後の上昇ポイントとなるので、間違えずにボーナスをゲットしよう。

この攻略を読めば間違える人はいないと思うけど、キッチリもらって最終戦に備えろ。

最後の隠れキャラ・水野葉子を発見！

3人目にして最後の隠れキャラ、それが「水野葉子」だ。彼女を仲間にするには、レベル上げ惑星ジックリで一番ランクの高い敵と戦い、それに勝たなければならない。敵の平均レベルは25以上あるので、軽い気持ちで戦うと痛い目を見るぞ。見事倒せば、葉子の登場だ！

最終章に向けて本気で主力部隊を鍛えておくのもいいだろう。

やっとのことで出会えたのにご機嫌斜め。

実力はどんなもの？

基本的に近距離攻撃キャラなのでHPは最初から高め。敵のど真ん中に単身突っ込み、周囲の敵をプラズマリッガーで攻撃すると効果的だ。ちなみに最初からすべての技が使えるのは、葉子と亜耶乎の2人だけ。ただし近距離攻撃には剣凰というプロがいるだけに、実戦での立場は微妙だ。思い入れがある人向けかな。

仲間キャラ登場
水野葉子
HP335／EP283
攻撃力190
防御力286
技攻撃力315　技防御力190
移動力6　スピード321
通常攻撃:近距離
技:エネルギーシールド
　プラズマリッガー
　ライジングドラゴン

MOVIE THEATER

光の救世主の力

四天機・美鬼が作り出したブラックホールは、ユナの仲間を一瞬で消し去った。最後に残った舞とポリリーナは、ユナにすべてを託し暗黒の渦へと飛び込む。そしてユナは「光の力」を覚醒させる。

周囲の物体を暗黒の次元へと引きずり込むブラックホールが炸裂！

ユナに望みを託す覚悟を決める舞とポリリーナ。交わす視線が熱い。

「後は頼んだわ」。そういってポリリーナはユナから腕を放す！　直後、2人は闇の中へ。

みんなを助けられなかった自分に涙するユナ。その体に光が！

MISSION6　界鏡星ヒッソリ　四天機美鬼と決戦

仲間すべてが虚空へと消え、たった1人で四天機・美鬼と戦わなければならなくなったユナ。ついに勝利を確信する美鬼。だがユナの体に起こりつつある変化に、美鬼はまだ気づいていなかった……。

ユナの怒りが頂点に

ユナにあとを託し、笑顔を残してブラックホールの中に消えていった舞とポリリーナ。「友達」になれたかもしれない幻夢と狂花の死。そして残された亜耶乎の悲しみ。ユナは自分でも抑えることのできない、狂おしいほどの怒りに身を任せていた。倒すべきは目の前の敵。そう思った瞬間、ユナの体を光が包む。自分とともに笑い、泣き、戦ってくれた「友達」のために。いま「光の救世主」としての力を発現させたユナは、恐れることなく美鬼に向かっていく。

じつのところ、このミッションはイベントなのでユナが負けることは「絶対」にない。友達を奪われた怒りを込めた攻撃で美鬼を攻撃してやれば、あっさりとクリアできる。ちなみに美鬼からの攻撃は、たとえ背後を取られようが、強力な技を使われようが、ダメージが出ることはない。選ばれた光の救世主としての、真の力をフルに使って美鬼を倒してしまおう。

みんなの思いを乗せた、気迫の攻撃が続く。これでは美鬼も負けざるを得ない。

すごそうな技なんだけど、今のユナには蚊ほどの痛みもない。圧倒的な強さだ。

四天機 美鬼

本当はものすご～く強いはずの美鬼なんだけど、虫の居所の悪いユナと戦ったのが運のつき。ダメージを与える間もなく倒されてしまう……。

LV24
HP531
EP374

ミッションDATA		獲得GOLD	出現敵数
勝利条件	四天機美鬼を倒せ	650G	1機
敗北条件	ユナの戦闘不能		

そして舞台は機械化惑星へと……

美鬼を倒しても次元の狭間に放り込まれた仲間は戻ってこない。悲嘆に暮れるユナの前に、一隻の宇宙戦艦が現れる。そしてどこからかユーリィの声が。そう、ブラックホールに消えたみんなは、次元航行していた永遠のプリンセス号に助けられていたのだ！

みんなと合流したユナ。あとは機械化惑星を目指すだけだ！

嬉しさのあまりユナの胸に飛び込む亜耶乎。ただいま、の一言が亜耶乎らしい。

さあ、残すは敵の本拠地・機械化惑星だけだ。最終決戦の準備はいいかな？

機械化皇帝との決戦は近い!!

ティンクルスタースプライツ

●ADK●発売中●5,800円●対戦シューティング●CD-ROM2枚組●全年齢推奨

対戦で勝つためのテクニック集

シューティングで対戦するという新しいジャンルのティンクルスタースプライツ。発売されてしばらく経ったが、腕前の方は上がったかな？　いまだに勝てない人や勝率がいまいちな人のために今回は、対戦する上での必要な知識とテクニックを伝授するぞ。

まず、このゲームで勝つためにはどうすればいいのか。それは一重に連爆を起こすに限る。敵を避ける暇があれば弾を撃ち込め……と、いいたい所だが、そこはちょっと違う。確かに連爆を起こすためには弾の連射は必要だが、物事には順序というものがある。連爆を起こすにも下準備が必要なので考えて撃つことが肝心だぞ。

合体攻撃が有効

攻撃ザコを送り込むより、ボスアタックとエキストラ攻撃を同時に仕掛けたりする「合体攻撃」が有効。使用キャラによってもその戦法は異なるが、ボスを出して行動範囲を狭くするのは原則的な戦略のひとつだろう。

ザコの倒し方

これだけを改めるだけで連爆の確率はかなーりアップ。

編隊を組んで現れるザコキャラは規則正しく順番に出現する。だから画面上部ですばやく倒せば次の編隊が現れるのだ。しかし、それをすぐ全滅させているようでは連爆への道は遠い。効率よく連爆を狙うためにも編隊の形態を覚え、どのように倒せば連爆が起きるのかを考えよう。ザコは大きいほど耐久力は上がるが、その分爆発力も大きくなり一度に多くの敵を巻き込むことができるので、大きな敵から狙って倒そう。

まず、待ってみる。ふっくらしている敵が出てきても我慢すること。

敵の編隊同士が接触することがある。それを見つけたら攻撃しよう。

うまくいくと、それだけで10ヒット以上の連爆も成立させられる。

勢い良く連爆できればあっという間にボスアタックが発動する。パワーゲージを使わなくてもいいのがお得だね。

コインを取って泡から出してあげよう

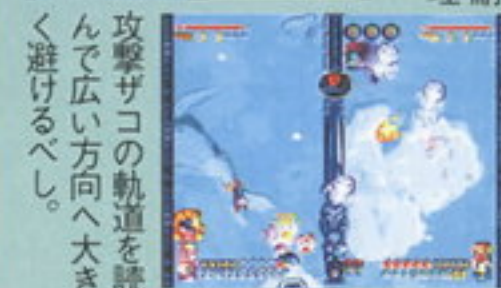
ときおり出現する星マークのコインは泡に包まれた敵の泡を取り除く効果がある。逆にこれが出るということは、泡に包まれた敵が出現するということなので必ず取得しよう。

攻撃ザコの攻防

相手の攻撃ザコは状況に応じて避けるか打ち返そうね。

相手の放った攻撃ザコを攻撃すると単発のエキストラアタックの絶好のチャンスになってしまう。だからといって相手の攻撃ザコを避け続けることは難しい上にあまり意味がない。仕掛けられたとしてもエキストラアタックの単品ならあまり気にする必要はないが、その油断が大連爆を引き起こす可能性もある。また、逆にこちらが連爆できそうなときは、相手の攻撃ザコもろとも巻き込んだ方がいい。この辺りは賭けだ。

相手が送り込んでくる攻撃ザコに合わせて連爆を起こすことができれば一人前か。

大きな攻撃ザコは耐久力もあるので無理せずに回避しよう。

攻撃ザコの軌道を読んで広い方向へ大きく避けるべし。

フィーバーしたら何でもあり？

フィーバーを巻き起こすオーブは、連爆とボムで破壊可能だ。効果の持続時間は連爆数に対応しているため、より多くの連爆で破壊した方が有利である。フィーバーしたあとは、敵の出現する場所を予測して連射を始めよう。自機を画面上部へ移動させて連射速度を上げるといいぞ。

フィーバーアイテムは必ず破壊すること。連爆の大チャンスだ！

※VOL.3の116Pにあるティンクルスタースプライツの裏技は他のゲームのものでした。関係者の方々にはご迷惑をおかけしました。ここにお詫び申し上げます。

溜め撃ちLV1
溜め撃ちアタック

キャラによって溜る速度や発射される弾に性能差はあるが頼れるよ。

溜め打ちアタックは通常ショットよりも破壊力があり広範囲をカバーできる優秀な攻撃手段。キャラ毎に溜め時間は異なるものの、全体的にどれも速いので多用できる。主な使い方としては、対ボス戦や相手が打ち返してきた攻撃ザコをまとめて打ち返すときに役立てるというもの。しかし、連爆を起こしにくいのであまり使い過ぎないようにね。

ある程度の攻撃ザコを送ったらすぐに溜め、相手がそれを打ち返したら開放だ。

なにかと便利だよ

溜め打ちアタックで敵編隊の先端を攻撃すれば連爆を起こすこともできるぞ。また、フィーバーアイテムが取りにくいときなどは迷わず溜め打ちアタックで狙うこと。

横方向を攻撃できる溜め打ちアタックは便利。

溜め撃ちLV2
エキストラアタック

相手を追い詰めるための絶好の攻撃手段。ボスアタックと混ぜよう。

キャラ毎に効果が大きく異なる攻撃手段だが、多く出せば出すほど良いことに変わりはない。溜め打ちで出した場合は複数の攻撃ユニットを相手に送れるが、それだけではやはり力不足の感があるので、連爆によるエキストラアタックやボスアタックと混ぜて使う必要がある。貴重な溜めゲージを有効に使って相手を追い詰めよう。

単発で放つのは少しもったいないので、攻撃ザコなどと一緒に送り込もう。

攻撃ザコ返しで発動

ある程度の量の攻撃ザコを送り込んだらすぐに溜めよう。これは溜め打ちLV1と似た使い方だが、LV2まで溜めれば、より多くのエキストラアタックを相手に送り込むことができるのだ。

溜めを作っている間はもちろん無防備だ。どこで溜めを作るかが課題となるぞ。

パワーゲージを使った攻撃方法

相手を追い詰めるためにパワーゲージの力を活用しよう!!

溜め撃ちLV3
ボスアタック

ボスアタックは相手の自由を奪うための最高の攻撃手段となる。これだけを送り込んでも有効だが、やはり攻撃ザコやエキストラアタックと混ぜて送ることで相手を追い詰めることができる。相手を倒せないまでも虎の子であるボムを消費させることができれば上出来であろう。ボスアタックとエキストラ攻撃の組み合わせは最高級の攻撃手段となるので常に狙うべし。

強烈なボスアタックはそれ単体でも有効な攻撃手段だ。

単体でも強烈だが相手キャラの攻撃力が高いとすぐに倒されてしまうこともある。

やはり狙いはエキストラアタックとの融合だ。フィーバー時に大量連爆が始まってボスアタックが期待できるときはすぐにエキストラアタックを溜めて合体攻撃の準備をしよう。その仕込む瞬間がこのゲームの醍醐味だ。

ボスを送られたときは

逆にこちらにボスが来たときはどうするか。溜め打ちアタックの溜りが速いキャラはゲージ温存のために溜め打ちアタックの連発で倒すのも一興だが、安全にいくならこちらもボスアタックを仕掛けよう。ボス出現時にボスを出すと先に出た方のボスが消えるからだ。

どうしても回避したい場合はこちらも発動。形勢を逆転することができるぞ。

TSSイラスト発表

募集していたTSSのイラストを発表! 本当はもっとたくさんあるけど、スペースの都合でごめんなさい。応募作品の中から選考のうえ、ロードランフィギュア、ゲーム中使用されたセル画、テレカ、ポストカードなどを送るので、お楽しみに! ちなみに大阪府の山岡クンが送ってくれたのはお手製のポップ。アイディア作品ありがとう!

岐阜県/林 秀美

群馬県/マミヤ

福岡県/春日るりと

熊本県/DAE

大阪府/山岡健司

ジャングルパーク～サターン島から

●BMGジャパン●発売中（1月15日発売）●4,800円（初回限定版：5,800円）●アドベンチャー●1人プレイのみ

これがジャングルパーク全景だ!!

夏のstage

冬のstage

春のstage

秋のstage

スポーツでアツくなるのもいいけど、ボクの小技の利いたアクションも見逃すなかれ。

やあ、ボクだよ。SARUだよ。元気だったかい？　また会えてうれしいよ。でもなんだってそんなに着込んでんのさ。え？　そっちの世界は『冬のステージ』一色状態なの？　ここじゃ寒いとこにも暑いとこにも好きに行けるから実感わかないけど、そりゃさぶイボ立ちそうだわ。ともかく茶でもどうだい、あいにく緑茶しかないけど。そういや君と会うのも3度目か。もうアトラクションは十分楽しんだかい？　じゃ、今日はボクなりの『ジャングルパーク』の楽しみ方を紹介するよ。ひと息ついたら出かけようか。

僕の活躍ぶりをとくとご覧あれ！

ひとまず春で体慣らし

まず手近なところで『春のステージ』に行ってみようか。ここにはUコンやベースラグビーが……ってのはもう耳にタコだよな。じゃ、ちょっとキャンプ場に行ってみない？　実はボク的には一番のオススメスポットなのさ。いつ行っても誰もいないし好き勝手に遊べるし。アスレチックでコケたって誰に見られるわけじゃなし。あれっ、君がいたか、てへ。そうそう、近くの線路で度胸試しに寝転んでみるってどう？　な～んて。一生待ってても列車は通んないんだよん、実は。

秋はパークで遊び倒せ！

ここに来ると、ついつい金使っちゃうんだよなぁ。普段緑茶ばっかなせいかやたらジュース飲んじゃうし、やっぱダチョウレースにゃ賭けちゃうし。プールなんかは安上がりだけど、浮き輪がないとちとツラいんだよ、ボク……。

なんでパンダ!?

爆発だぁ！

泳ぎも一応……

浜辺のひととき

ジュース大好き♥

ジュースも飲み放題。おばさんもどお？

あらら、自販機から大量に。いいや、全部飲んじゃえ！

男なら『打つ』。でもダチョウはコースを外れてどこへやら…。

レース始まるも脱走!?

冬のスポーツはまかせときっ!!

I LOVE TARE

こう見えてボクは意外とウインタースポーツは得意なんだ。スキーもスノボもバリバリ、もう雪大好きさ。でも雪の中にじっと立ってると凍えちゃうから雪だるまなんかも作るけどね。試しに釣りもしてみたけど、全然ダメみたい。なんでさ～？

釣りはいいよねー

雪だるまは基本だよ

スノボもね

えっちらほっちら

じっとしてるとボクにも積もっちゃう。

ボブスレーはボクにはちょっと不向き。だってすっ飛んでっちゃうんだもん。

旗上げて～

昼寝もオツだね

落書きだい

キノコにあたった！

キャンプでGO！GO！

ボクは猿だからね。うんていなんてお茶のこサイサイ。

酔っぱらってるワケじゃないけど歩きづらいぞタリラリラ～。

ほえ～～～。タイヤが勝手にするするする～～っ。

疲れたらハンモックで横に……、あれ？

開放的な夏はビーチで

やっぱ暑いのよ、ここは。で、ついつい木陰で休みたくなるんだよね。もちろん大好きなジュースも飲みたいんだけど、何度やってもこぼしちゃうし……。くすん。ま、でもここではうまくするとSARAをナンパできるし、お気に入りの『アヒルちゃん浮き輪』もあるし、楽しく過ごせるからいっかな。でもトーテムポールは倒れやすすぎ。よく今まで倒れなかったよな。

ひと休みひと休み

倒れる!!

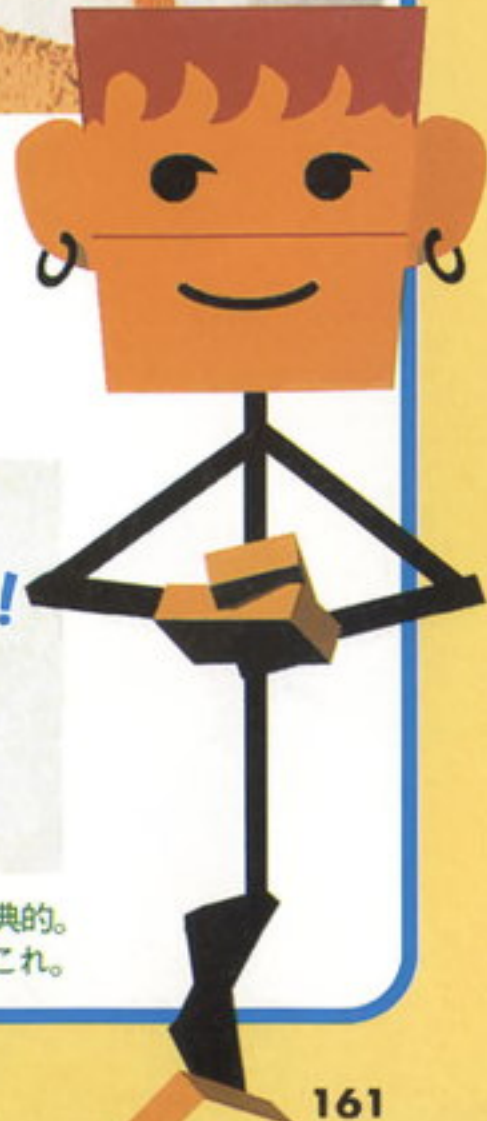
触っただけでバタン。わざとじゃないって。

あぁん ジュースが～

アヒルちゃーん

えいえい！

SARU バナナでこける！

バナナの皮でコケる！　なんて古典的。でも猿にあるまじき行為だよな、これ。

他のステージに行けない！とお嘆きのあなたに

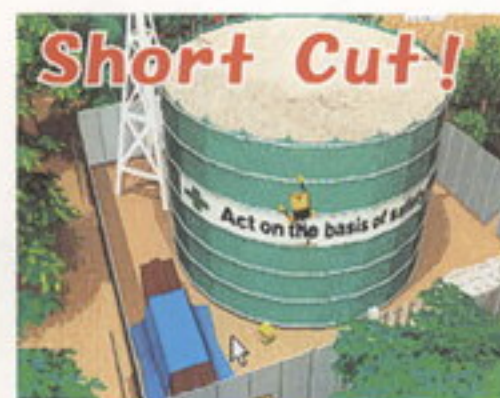
島の移動ルートは最初はちょっとわかりづらいかもしれないね。ってことで、今回はボクがざっと移動ルートを紹介するよ。基本的には春からカヌーで秋へ、秋から『TORA BEAR CAVE』を抜けて冬へ、冬からスノボで夏へ、夏からジェットスキーで春へ、って進むのがいいと思うんだけどね。

HOMEから冬へ

裏の崖からスクワットビルへ。ビルを壊してさらに登るとそこはもう冬。

冬から春へ

チェスガンで一旦停止した後再びスノボに乗ると『夏のステージ』に。

秋からHOMEへ

パーク内のとある工事現場のクレーンを使ってHOMEの裏に到着。

夏から春へ

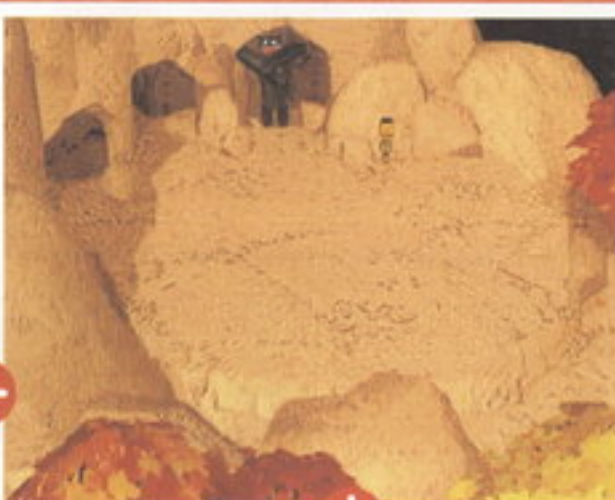
『夏のステージ』左端のジェットスキーで『春のステージ』へ戻れるぞ。

秋ステージのTORA BEAR CAVEから

どう棲み分けてんだかトラとクマが出てくる洞窟。進んでいくと…。

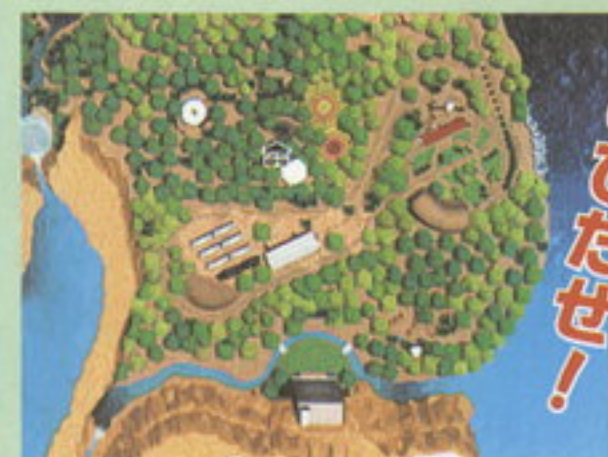
洞窟内に脇道発見！　進んでいくとなんとそこはビーチ！

そのまま進むのはつまらない、とばかりに岩山を登ると…。

なんと巨大なバルーンが！　さらに進むとベッドヘッド博士の家を発見。

『秋のステージ』にある『TORA BEAR CAVE』。ここは名前通りトラとクマの住処なんだけど、『冬のステージ』への抜け道でもあるのはもう知ってるよね。じゃ、洞窟内にある脇道は見つけたかい？　この脇道は『夏のステージ』につながっているんだ。しかも出口そばの岩山を登っていくと、なんと巨大なバルーンを発見!!　どうかすると動きそうなんだけどね。それは右のカコミを見てみてよ。しかし、なんたって雪山と南国ビーチが隣り合わせだもんな。まだまだ妙なところで奥深いよ、この島は。

究極の移動手段！　バルーンだ！

せっかく見つけたバルーンだけど動かすにはガスボンベが必要なんだ。これは山小屋でもらえるはずだよ。で、周囲の杭を抜けばバルーンが動き出すってワケ。バルーンは島の8つの停留所ならどこでも停まれるし、呼び寄せることもできるんだ。これでどこでもラクラク移動ってわけさ。

目玉オヤジのようなものは実はバルーンの停留所だったのだ。近づく影に注目！

バルーンに乗り込むと島全体が見渡せるように。さてと、どこへ行こうかな？

完成度40%バージョンはココまでできている！

SR2 セガラリー2レポート REPORT Vol.2

SEGA RALLY 2 SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

●セガ
●今春稼働予定
●レース
●MODEL3基板

今年のアーケードの話題作の1つ「セガラリー2」。今回はその開発度40%バージョンを徹底紹介！　前作から何が進化しているのか、また現状の完成度でどこまでできているのかを徹底的に見ていくぞ！　これが今の「2」だ！

System ●システム

ハンドブレーキの採用が決定！

ゲームシステムは基本的に前作と全く同じものだと言っても過言ではないだろう。画面レイアウトも全く同じで、初級～中級～上級とコースを転戦していくのも前作同様。また現状の40％バージョンでは最高順位が初級で9位、中級で4位、上級で1位という流れも同じなのには驚きだ。ただ現状では上級コースの上、超上級ができ上ってないのでコースを走ることはできなかったが、それも後に入るというから、いわば「2」は前作のスーパーバージョンアップ版と考えてもいいだろう。

前作と大きく異なるのはハンドブレーキの採用で、よりドライビングに幅が出たこと。タイトコーナーではハンドブレーキを引いてテールスライドさせることができるようになったのだ。

また、リンク仕様のキャビネットでは、空いている画面がライブモニターしての使用も検討中とのこと。これは見物だぞ。

カーセレクト画面。現状では4台だが、今後はもっと増える予定だ。

シフト選択画面。MTとATの差は現在では未定だが、今後どうなるのか？

新採用となったハンドブレーキ。コレでリヤだけにブレーキをかけられる。

画面レイアウトは前作と全く同じ。ちなみに視点も現在は前作同様2種類。

ステージクリアの画面もこんな感じ。このあたりのこだわりはさすがだ。

大迫力のLIVE画面!!

ライブ画面の下にはステアリングとペダル周りの画像が映し出され、操作内容が一目瞭然！

CHECK 1 ニクい演出の数々に注目！

まだまだ開発途中であるにも関わらず、プレイしてみると実に細かいところに凝った作りになっている「2」。例えばギャラリーが、最初は路上まで繰り出してきて写真を撮ったりしているのだが、マシンが近づくとギリギリのところでコース脇に非難したりするのだ。またマシンが水たまりなどを通過すると、きちんと汚れたりするワケだ。今後どういう演出が追加されるのか期待！

逃げる様など、ギャラリーはより人間らしくなった。これも大きな進化と言える。

クルマは当然汚れるのがラリー。「2」はちゃんと汚れるぞ。

Machines ●マシン

最終的にはもっともっと増える!?

レースゲームはクルマの選択に幅が出るだけでも大きな魅力。今後に期待!

現状ではとりあえず4台のマシンで走行可能で、走行性能などのバランスはまだ未調整。4台入るというだけでも、前作の2台の倍の数字だが、さらに今後増える可能性大というから期待せずにはいられない。確かに昨年のチャンピオンマシンがまだ入っていないし、ラリーファンならぜひほしいと思うようなクルマが入る可能性も十分ある。とにかくファンは期待しておこう。

サターン版から復活したストラトスも「2」で再び豪快な走りを披露してくれる。

CHECK 2 マシンによって挙動もハッキリ違う!

実際にはまだクルマの挙動の調整はこれからといった段階なのだが、現状でも言えることは、マシンによって挙動がハッキリと違うということ。同じ4駆のカローラやインプレッサでも当然違いがあり、2駆のストラトスはまた別モノな味付けが施されている。今後どうなるか楽しみなところだ。

4駆でもインプレッサとカローラで挙動に差があるのだ。

ストラトスはコーナーでは4駆に劣るが、最高速は非常によく伸びる。

TOYOTA COROLLA WRC

トヨタが満を持して発表、投入したのがこのカローラ。コンパクトなボディに高い運動性能を誇るパッケージは非常に高いポテンシャルを持つ。

SUBARU IMPREZA WRC97

3年連続総合優勝という快挙を成し遂げたスバルの主力マシンがこのインプレッサ。昨年はC・マクレー、K・エリクソンがドライブした。

FORD ESCORT WRC

昨シーズンはJ・カンクネン、C・サインツの手により大暴れしたフォード・エスコート。このカラーリングに見覚えのある人も多いはず。

LANCIA STRATOS HF

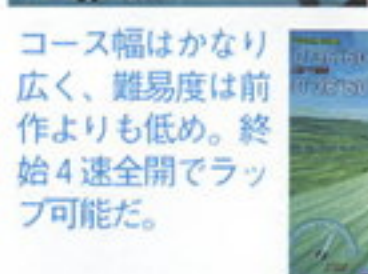
これぞラリーカーといったアルタリアカラーのランチアストラトス。サターン版では暴れ馬といった感が強かったが、「2」ではどうなる!?

Course ●コース

完成度40%にして高いクオリティを見せる3コース!

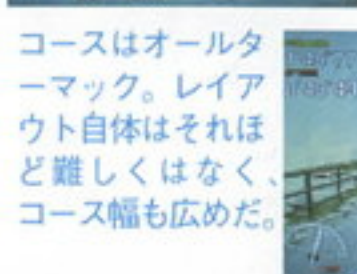
さてマシンの次はコースだが、現状ではとりあえず右の3コースを実際に走行できる。初級はデザートで、スタート&ゴール付近はターマックで、それ以外はオールグラベル。コースレイアウトは初級だけあって簡単だ。中級はオールターマックのフォレスト。市街地から森、山岳地帯へと進んでいくコースだが、前作の中級よりも難易度は低めだ。上級はうって変わってオールターマックの市街地。夜のモナコを再現したコースでタイトなコーナーが連続する、ノリ的にはジムカーナに近いテクニカルコースとなっている。

#1 DESERT

スタート地点前後はターマックだが、それ以外はグラベル。デザートだけあって砂だ。

コース幅はかなり広く、難易度は前作よりも低め。終始4速全開でラップ可能だ。

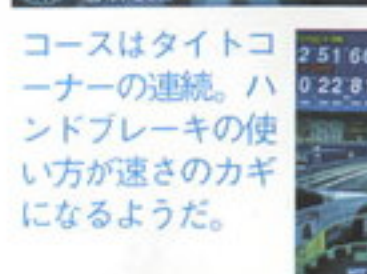
コース後半になると再びターマックへ。もうすぐゴールだ。

#2 FOREST

中級は市街地からスタートする。もっとも、小さな田舎街といった雰囲気のある街だ。

コースはオールターマック。レイアウト自体はそれほど難しくはなく、コース幅も広めだ。

中級は景色の移り変わりが激しく走っていて楽しい。

#3 RIVIERA

モナコの市街地を利用して作られた上級コース。全体的にテクニカルな作りになっている。

コースはタイトコーナーの連続。ハンドブレーキの使い方が速さのカギになるようだ。

こんなヘアピンも随所に。単純にテクニックがモノを言う。

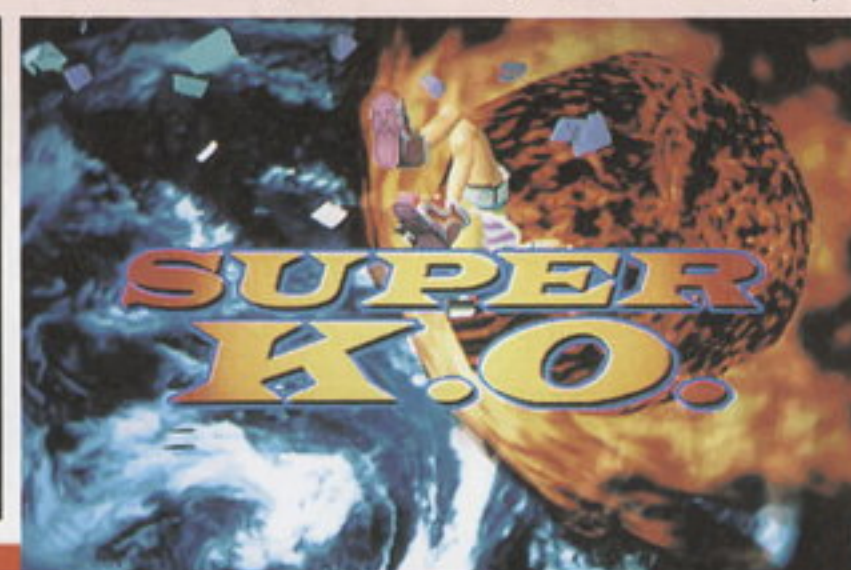
OFFICIAL CORNER AM2研 Vol.85

本誌1月9・16日合併号にて、電撃的に発表されたAM2研のニュータイトル「ファイティングバイパーズ2」。今週は、その追加情報他をお届けしていこう。必見だ!!

SEGA AM2 AM R&D DEPT.#2

EXPRESS WEEKLY Special

個性的なキャラクター、豪快かつ派手な演出、リズム感あふれる攻防──。何にも代えられぬ特有の各要素は、MODEL3という新たな可能性のもと、我々ユーザーの思う枠を遥かに超越したものへと進化を遂げる!その確証がここに!!

さらなる興奮、ここにあり!

FV2 FIGHTING VIPERS 2

●セガ●稼働時期未定●対戦格闘●MODEL3基板

1997年末に、急遽都内の某所で決行したロケテストの反響も上々。早くも話題沸騰といった感の強いAM2研の最新作「ファイティングバイパーズ2」。年明け最初の続報となる今回は、ニューシステムにニューキャラクターなどといった待望の新情報に加えて、今作のディレクターであり、また本シリーズの生みの親でもある、片岡洋氏のコメント&インタビューと、盛りだくさんの内容。新事実の数々が、必ずやキミたちプレイヤー諸君を驚愕させるだろう。テストプレイレポートも同時掲載! 絶対見逃すな!!

バンの掌底によって、ブッ飛ぶキャラ。そして地球と隕石の衝突。真相は記事中で明確に!

SUPER K.O.

CHECK! NEW SYSTEM

かつてこれほどまでの演出が存在したか?

すべてのものを圧倒する“スーパーK.O.”とは!?

見物客たちを魅了した演出には磨きがかかり、常人の想像の範疇を大きく超えて帰ってきた。“スーパーK.O.”がその一例だ。これは各キャラクターが持つ“スーパーK.O.技”によってとどめをさすことで、ド派手な演出が画面中を覆うというものだ。この導入について「勝利時、とにかくすごい演出を入れたかったんです。ただ、それだけだと飽きがくるので、これを数パターン用意する他、何か利点をつけようかと思ってます。一気に2本取れる案も考えましたが、バランスを考慮しつつ現在再考案中です(片岡)」とのこと。また前回話していた“負けても楽しくなる演出”については「前作と、スーパーK.O.の間を埋めるようなものを制作中です。単にドテッと負けるのではなく派手さで満足していただければ(同)」という。地面が陥没したりして!?

前作

上のスーパーK.O.フィニッシュと比較すると、かなり派手に感じられた前作の演出も、いまや子供騙しのよう……。

CHECK! NEW CHARACTER

その動きは？そしてその実力のほどは？

2人の新バイパー、推参！

「既存のものが落ち着いて見えるほどのキャラクターを！」。そんなコンセプトから生まれたのはスーパー小学生とBMXマスター。かつてない動きがプレイヤーを躍らせるぞ。

WINNER

設定にある通り寝てからの攻めが得意。特定のコマンドで"寝た"後、様々な技を出せるぞ。写真は寝てからの蟹挟み（下段）だ。

打撃、投げを問わず、華麗に宙を舞う技が多数見受けられた。エミが噂の"飛翔バイパー"だったのか!?

EMI エミ

ハニーも取ってくわれる!? ハチャメチャ元気娘

性別：女性　年齢：12歳
得意技：寝ころんで暴れる
性格：元気で明るく生意気、根はクールで頭が良い

名門私立小学校に通う少女。コンピュータをハックできるなど、その知能は小学生の域を超えている。ある日、育て親であり、また機械工学の大家でもある祖父がB.M.に拉致される。このことを知ったエミは祖父からもらった"TEDDY MECH"を背に、監獄島へ渡る決意をする——。「通称"テクノちゃん"。構想時は"シノラー"みたいだったんですが、作っているうちに謎のメカ少女に（笑）。他キャラとのハンデを埋めるため、今井さんのアイデアでクマのぬいぐるみを背負わせました。これからこいつを使ったジェット噴射技などいろいろ入れます（片岡）」。

CHARLIE チャーリー

チャリンコ乗るからチャーリー!?

性別：男性　年齢：17歳
得意技：自転車技
性格：血の気が多くケンカっぱやい、負けず嫌い

ピッキーと同じ学校に通う高校生で、BMXの達人。幼い頃捨てられたため、黒人シスターが母親代わり。幼少からのライバル、ピッキーに触発され、バイパーになる。「チャーリーは自転車をしょわせるといった発想から生まれた新キャラです。名前は、自然発生的に部署内で"チャーリー、チャーリー"と呼ばれたことから決めました（笑）。ロケテバージョンではまだ技数が少なかったので、これからかなり加えていきます（片岡）」。

WINNER

背中にあるBMXを使った技が豊富。下はタイヤを利用して、新春隠し芸のように相手を回す投げ技。壁による追加ダメージもあるぞ。

無論BMXには乗車可能。ガードをすることはできないが、そこから写真のような下段攻撃や浮かし技などを出せる。乗るしか!!

CHECK! FV2 Other CHARACTER

装い新たにヤツが出現

マーラーが最初からプレイヤーキャラに!

多彩かつ強力な連係で猛威を振るっていたマーラー。前作では規定の対戦数を超えなければ使用不可能だった彼だが、今作では装い新たにデフォルトキャラクターとして登場する。

写真で見る限り、前作のハリケーンパンチだが、モーションを1から作り直している。なお、キャラクターそれぞれが持つ技の名称はすべてまだ未決定とのこと。続報を待たれよ。

MAHLER
マーラー

帰ってきたコンボの鬼

性別:男性　年齢:22歳
得意技:プロレス技
性格:寡黙、正義感、使命感が強い

市長のB.M.と血縁関係にあると噂される謎の男。親族としての使命感か、腐った市政に正義を取り戻すため闘っているらしい。この2年姿を消していたが、一説によると街を離れて覆面レスラーとして技を磨いたとも──。「B.M.と差別化しよう、また少なかったパワー系のキャラクターを補おうということで、メキシコ系のプロレスラーをイメージしました。デザインはもちろんのこと、繰り出す技関係の方も、前作のマーラーとかなり違ったものになっています。要注目って感じですね(片岡)」。

肘を使った新技。この他テスト版ではB.M.と明らかに差別化するかのように様々な新技が目立っていた。猛攻ぶりも相変わらずといったようだ。

両足をつかみ、スープレックスに持っていく新投げ。後ろに投げることを利用して、相手を壁にぶつければ、壁ダメージが追加されたりするのか!?

CHECK! FV2 SYSTEM POWER UP

下段G&Aも入ってさらに広がる攻防の可能性!

独自要素“ガード&アタック”が進化を遂げる

好評だった要素、ガード&アタック(G&A)を使った戦略に変化あり。まず、1つ目は下段G&Aの追加。これは文字通り相手の下段攻撃を防御しつつ、攻撃に転じるもので、前作ではガードするくらいしか術のなかった下段攻撃への1つの対処法となる。もちろん、下段アーマー破壊の効果もあるぞ。ちなみにこの技のモーション中は、相手の上段攻撃を完全にかわすことができる。そしてもう1つはG&A返しが永久にできるようになったこと。相手と互いにタイミング良く出し合えば無限にG&Aの いわば“キャッチボール”が可能なのだ。ただし、相互の出し合った回数が多くなるほど、失敗時に受けるダメージも大きくなるので注意。なお本システムができるのは現在、上中段G&Aのみだ。

上中段G&A

下段G&A

見慣れないうちに相手から出されると少々厄介な存在になると思われる、上中段G&Aと下段G&A。鍛錬をつめば若干の挙動の違いを判別できるようになるが、初めのうちは一瞬表れる色(前者は青、後者なら赤)で見分けよう。ガードさえできればどちらも打撃に投げと反撃し放題だ。ちなみに余談だが、逆に下段G&Aをヒットさせ、その後相手が受け身をとらなければ、様々な技で追撃することもできるぞ。

AM R&D DEPT.#2

AM2開発スタッフに聞く、ファイティングバイパーズ2の現状とこれから

ロケテストで得た感触を生かし、日夜作業に勤しむ「ファイティングバイパーズ2」開発チーム。気になる現状況と今後の予定などについて、本作のディレクターを担っているこの人に迫ってみた。

HIROSHI KATAOKA
ディレクター 片岡 洋

さらに衝撃の新事実が発覚!?

本誌■作品の発表から本当に寸分の間もなく、急遽ロケテストを敢行したわけですが、あの時点でどのくらいできあがっていたのでしょうか?

片岡■だいたい50%ですね。バランス調整を始め、まだまだ荒削りな状態だったんですが、新要素に対する反応を見たかったので決行しました。ちなみにロケテスト中も毎日バージョンアップを行ってたんですよ(笑)。

本誌■ロケテストで出ていた各キャラクターについてうかがっていきます。まず、発表と同時に公開されたバンとハニーなんですが、何か2人ともそれぞれ別の意味でおとなしくなった印象を受けましたが? バンは攻撃力、ハニーは特に見た目的に。

片岡■バンは片桐曰く、「少し大人になった」という(笑)。威力が落ちた代わりに、キャンセルを使った騙しや2発連続で決まる技が増えているので、その辺を使いこなしてください。ハニーに関しては当初から可愛い系はエミに、彼女は大人びた雰囲気を出そうと考えていたので、若干おとなしめになったかも。でもアーマーを脱ぐと評判イイですよね。

本誌■まだ雑誌で未公表のトキオなども動いていましたが、完成度のほどは?

片岡■脚が太いなどの指摘を受けたトキオは変えるかもしれませんね。形状的に前作でほぼ完成されていたと思うピッキーや、両拳が異常に大きくなりモビルスーツのようになったジェーンたちのデザインについては、現状維持でいきます。1P2Pカラーも一応できていましたが、これからまだ作り込んでいきますよ。

本誌■お休みだったラクセル、サンマン、グレイスについてはいかがでしょう?

片岡■前作の色のイメージを保ちつつ、全員派手な方向に向かわせています。ちなみに、ラクセルはギター技でかなり面白いのができています。サンマンはモチーフのバイクを強めますね。頭にタトゥなんていうのも考えています。戦力的には打撃&投げ技といった前作をそのまま進化させた形になるかな。特に投げ技はかなりすごいコマンドを用意しています。技表に入りきらないかも(笑)。最後にグレイス。彼女はピッキーと同じように前のイメージを保ちながら、MODEL 3の性能を生かしたデザインになると思います。

本誌■さて各自に様々な技が加わりましたが、今後の予定は?

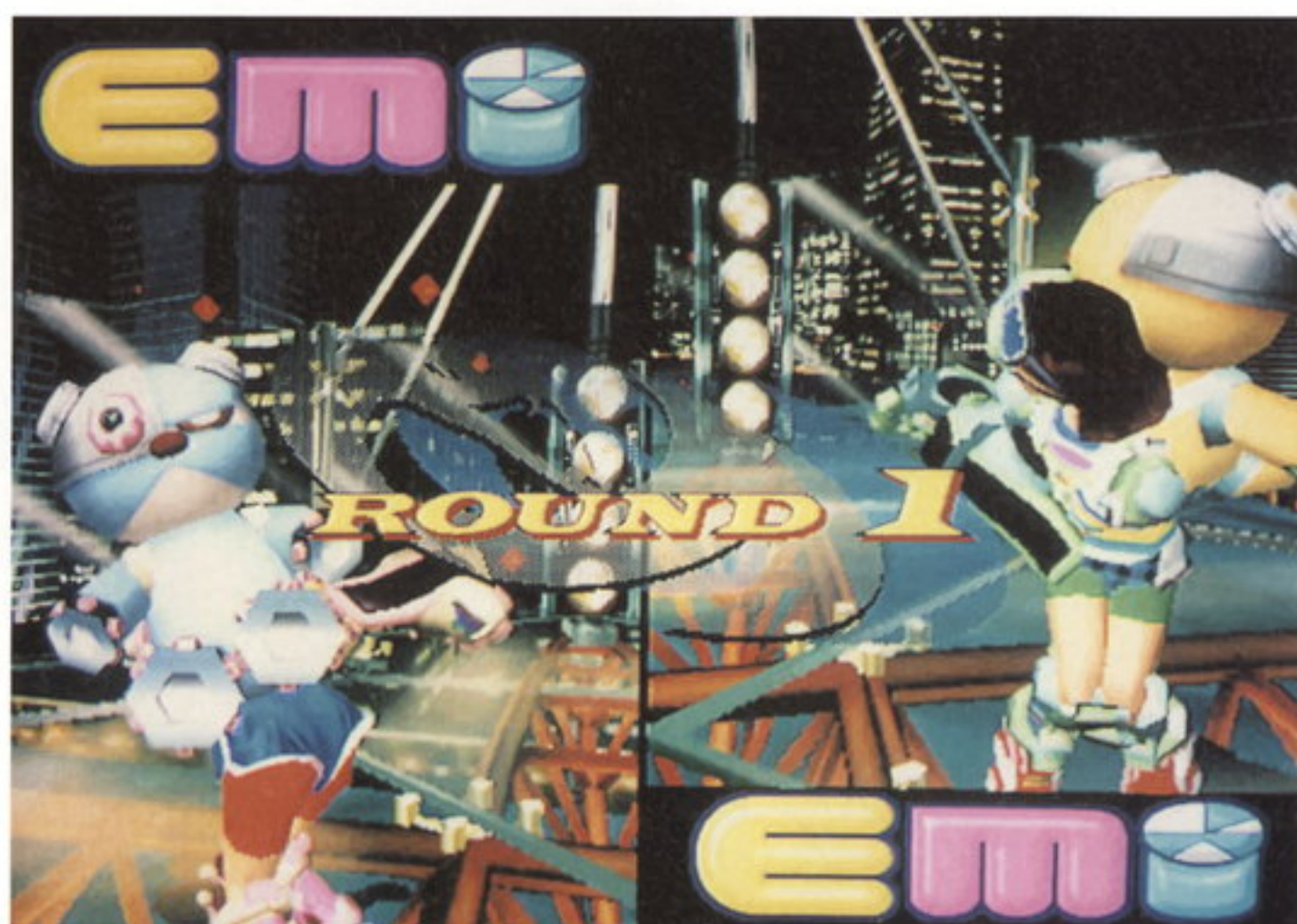
片岡■その辺りについては、まだまだ調整していきますよ。ご心配なく(笑)。

本誌■そういえば、新キャラの人数で前回意味深な発言がありましたが……。後々増える予定があったりするんですか?

片岡■前のマーラーみたいな感じで、時限式を設けて使えるようにしようかなと。まだ確定したわけではありませんが……。

本誌■では最後に、今後の作業について。

片岡■バランス調整及びスーパーK.O.の完成、そしてステージ分岐の仕上げが今後のメイン。ハニーの追加衣装については検討中ということで(笑)。無論2月のAOUショーには出展するのでお楽しみに。

「ロケテ版はFV2の新システムや新キャラの感じを確かめたかったんですよ。でも、いろいろな要素が入っていたので、プレイした人の声を聞きたいですね(片岡)」。

「新キャラや新システムなど、ロケテストに行った方々の声を聞きたいですね(片岡)」ということなので、ぜひセガやサタマガ宛てに感想を! ちなみにまったくもって余談だが、ロケテストで好評を得ていたエミの声は「日本の有名な声優さんが担当しています(同)」とのこと。

日本一の目

テストプレイレポート!ヤバ、マジで(以下略)

明石家サンマン

面白そうに見えたトキオに浮気気味。連係がより多彩になった他、背を向ける技や背向けからの技も豊富に。なんか横転する技もありました。とにかく動かすだけで楽しー!

「これぞバイパーズ!」と誇りを持って推せる、そんなデキ。前作を初めて見たときほどの衝撃はありませんでしたが、鳥肌が立ったのは事実。

記事で述べた通り、演出がとにかく派手。技のヒット時などのエフェクトが誇張された他、キャラクターの吹き飛び様も強烈。「スタグラ2」のプロモを最近見たんですが、あれにヒケをとってない。心配だった音楽も心地よいリズムで楽しめました。

一転してシステム。初め動きが遅く感じられたが、慣れるにつれ前作以上の展開、リズムに。新要素は今回紹介したもの以外に、地上受け身(地面に落ちる寸前に取る受け身。これにより受け身不可の技が皆無に)などを確認(これらの詳細は続報を待つべし!)。噂の空中脱衣がまだ入っていなかったのが、ちと残念。既存の要素も様々な変更があり、しゃがみパンチが特殊中段判定(上下問わずガード可能)になっていたり、浮きの高さやバウンドの拾いやすさが変わっていた(ダッシュスライディングからもコンボを狙える)り……。

全体を通して、新機軸に挑戦する開発側の意欲と新たな可能性が垣間見えたテスト版でした。とりあえず現段階ではイケてます。ホントに。

残念ながらB.M.は見れませんでした。マーラーとは違うデザインという姿を早く拝見したいところ。

エミのスーパーK.O.技、早くサンマンのスーパーK.O.技も見たい! 投げかも!?

セガAM3研公認企画

Vol.46

電脳戦機バーチャロンXOVER（仮）

クロスオーバー

Written by パブリシティ担当J・K

第2回バーチャロンクイズ選手権当選者発表

読者の皆さん、あけましておめでとうございます。今年もX-OVERページは連載をしていきますので応援のほど、よろしくお願いします。今号では、年末の暇つぶしにでもやっていただければとお届けした第２回バーチャロンクイズ選手権の答えとプレゼント当選者発表を行います。

今回の応募数は、募集期間が短かったせいか、問題数が多すぎたのか、はたまた前回回答時に対するユーザーの怒りなのかどうかはわかりませんが、応募がかなり少なくなってしまい、出題者としては残念でした。

そのぶん、積極的に参加してくれたユーザーのプレゼント当選確率はかなり高いものになりました。そんな中で、はずれてしまい悔しい思いをする参加者もでてしまいますが、しっかり抽選はしておりますので、当たった人に拍手を送ってあげてください。

では当選者および回答を発表していきます。自分の答えが合っていたかどうか、いっしょに確認していきましょう。

回答編

設問番号と回答のみ発表します。電脳戦機の文字がうまく埋まったかどうか確認してくださいね。

あと、設問タテ8は問題がなく、設問78と101はタテとヨコが逆でした。いつも間違いが混ざっており、本当にすみません。ですので、この３つの設問に関しては、無回答でもOKということで、採点しています。

タテのヒント

2　セガサターン
3　ドウクツ
5　タペスト（タペストリー）
6　ジキ
7　ナゲ
9　ェイイェン（フェイイェン）
10　トッパセヨ
16　ワタリジュウロウ
17　スポーツランド
18　レバー
19　ボタン
20　アール（RNA）
22　シサクセントウバーチ（シサクセントウバーチャロイド）
23　オラトリオタングラム
24　バル（バルバスバウ）
25　デ（モデル３）
26　ニ（メレガニー少尉）
27　ト（リットー少尉）
29　カトキハジメ
30　バ（バイモルフ軍曹）
31　パワーボム（パワーボムMk.94）
32　ジ（ブラジナー博士）
33　ボ（バーチャロンポジティブ）
34　デス（デストラップ）
35　プ（V.プロジェクト）
37　ムーン（オペレーションムーンゲート）
38　スキマ（スキマティック）
39　パース（パースペクティブ）
40　サイバートルーパーズ
41　セガ
42　プリ（レプリカ）
43　モーショ（モーション）
44　ルロ（ダブルロックオン）
47　メロ（メロメロ）
48　ライ（ライデン）
51　ザ（レーザー）
52　ジグラット
54　ー（フローティングマイン）
57　クリア（クリアブルー）
58　ナ（ナパーム）
59　サルペングンソウ
60　エ（エアポート）
61　イックステップ（クイックステップ）
62　テ（オーバーテクノロジー）
63　コ（リバースコンバート）
64　ス（V.ディスク）
65　ダ（S.L.C.ダイブ）
66　イ（サイガ）
67　パ（ハイパー化）
68　ウ（インフォメーションウォー）
69　ベ（ムーンベース）
70　デ（デルタアタック）
72　シャ（Tシャツ）
73　ミミ
74　ドラ（ドランメン社）
75　ット（ショットガン）
78　シタ（シタジキ）
80　ウ（カウンターポイント009a）
81　アンベル（アンベルⅣ）
82　テム（テムジン）
85　ハン（ハンマー）
86　セイデンキ
87　ド（マインドシフト）
88　ヒ（樋口智恵子ちゃん）
89　ア（アスコーン大尉）
90　テ（ハイパーコンテンツプロバイダー）
91　サ（セガサターンマガジン）
92　ワ（ドクターワタリ）
93　シ（バーサスシティ）
94　イ（ライブモニター）
95　イ（タイム）
96　オ（あお）
97　フ（ウォーターフロント）
98　ン（ルインズ）
99　ラ（グライディングラム）
100　ネ（ネットワーク化）
101　サン（AM３研）

ヨコのヒント

1　バーチャルセンチュリー
3　ドルカス
4　サウンドデータ（オフィシャルサウンドデータ）
8　フェイイェンナイト（フェイイェンザナイト）
11　ッシュ（ダッシュ）
12　イフル（ビームライフル）
13　ューズメント（第35回アミューズメントマシンショー）
14　キョ（東京大学）
15　リイノブタ（アリイノブタカ）
16　ワークス（バーチャロンワークス）
21　ガラ（ヤガランデ）
28　テレカ
36　チャロンクロス（電脳戦機バーチャロンクロスオーバー仮）
42　プラモデル
45　タートボタ（スタートボタン）
46　ッシュ（ダッシュ）
49　ロビ（サッポロビール飲料株式会社）
50　バイ（バイパー２）
53　ズー（バズーカ）
55　ベルグドル
56　ンク（ファランクス）
71　ミングミサ（ホーミングミサイル）
76　シャガミ
77　プラント（０プラント）
79　ユソウ
83　クリスタル
84　リスボック（グリスボック）

プレゼント当選者

セガサターンモデム＋電脳戦機バーチャロンフォーセガネットなどのスペシャル賞品各1名

キーワードコース：福島市　二階堂聡様
全問正解コース：葛飾区　網谷洋子様

アクションフィギュアセット1名

小牧市　石黒貴宏様

オラタン予告ポスター5名

札幌市　影井宏行様
調布市　中島明平様
横浜市　徳尾俊様
岡山市　三河邦裕様
呉市　竹島安彦様

年賀状20名様

大宮市　山本康之様
横浜市　津路諭様
名古屋市　山本秀紀様
堺市　丸山恵理子様
神戸市　村野利樹様
他15名の方々

J・K総括

今回、本当は16×16マスのクロスワードにする予定だったのですが意外とタテとヨコをつなげるのが難しく（クロスワードパズル専門誌はすごすぎ）、結局「電脳戦機」という文字のパズルになりました。

そのため、問題数は多くなるわ、一文字当てが多すぎて（キーワードコース対応にしたため）、あまり良い問題ではなかったかもしれません。まだまだ改善すべき点はたくさんあると思いますので、今後もいろいろ考えていきたいと思います。読者の皆さんからの、こういったことをやってほしいという提案も受け付けていますので、どしどしご応募ください。

応募先は、〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「X OVERこんなことやって」係まで。特に締め切り期限はないので、X OVERページが続く限り、検討させていただきます。

キーワード回答

ライネンノエトハナニ → トラ

1 バーチャルセンチュリー
2 セガサターン
3 ドルカス／ドゥクツ
4 サウンドデータ
5 タペスト
6 ジキ
7 ナゲ
8 フエイイ
9 エンナイト／イイエン
10 トツパセヨ
11 ツシユ
12 イフル
13 ユーズメント
14 キヨ
15 リイノブタ
16 ワーク／ワタリジユウロウ
17 スポーツランド
18 レバー
19 ボタン
20 アール
21 ガ
22 シサクセントウバー
23 オラトリオタングラム
24 バル
25 デ
26 ニ
27 ト
28 テレ
29 カトキハジメ
30 バ
31 パワーボム
32 ジ
33 ポ
34 デス
35 プ
36 チャロンクロス
37 ムーン
38 スキマ
39 パース
40 サイバートルーパーズ
41 セガ
42 プラモデル／プリ
43 モーション
44 ルロ
45 タートボタ
46 ツシユ
47 メ
48 ライ
49 ロビ
50 バイ
51 ザ
52 ジグラット
53 ズー
54 ー
55 ベルグドル
56 ン
57 クリア
58 ナ
59 サルペングンソウ
60 エ
61 イックステップ
62 テ
63 コ
64 ス
65 ダ
66 イ
67 パ
68 ウ
69 ベ
70 デ
71 ミングミサ
72 シ
73 ミ
74 ド
75 ツト
76 シャガミ
77 プラント
78 シタ
79 ユソ
80 ウ
81 アンベル
82 テム
83 クリスタル
84 リスボック
85 ハン
86 セイデンキ
87 ド
88 ヒ
89 ア
90 テ
91 サ
92 ワ
93 シ
94 イ
95 イ
96 オ
97 フ
98 ン
99 ラ
100 ネ
101 サン

〈キリトリ〉

HELLO!! CAPCOM Vol.45

熱血なバトル、そして迫り来る恐怖を存分に味わえるサントラCD2タイトルを紹介！　大募集するハロカプのロゴの告知もあるので、お楽しみに。

新レーベルが放つCD、2タイトル同時発売！

カプコンが自ら手がける新CDレーベル「SULEPUTER（セルピュータ）」の記念すべき第1弾CDが1月29日に発売だぞ。

「私立ジャスティス学園」には初回特典として、シリアルナンバー入りの生徒証、5枚のうちのいずれかが封入されるほか、「太陽学園校歌」も収録。これは燃える〜！

「バイオハザード 2」には、やはりシリアルナンバー入りのラクーン市警の認証プレートと、ダンボールをモチーフにしたパッケージが初回特典！　恐怖感タップリのBGMを聞いて、眠れなくなるなよ。

「私立ジャスティス学園」CPCA-1002　2,100円（税込み）

「バイオハザード 2」CPCA-1001　2,100円（税込み）

1／29 ON SALE

「ハロカプ」のタイトルマークを募集するぞ！

前回お知らせしたけど、タイトルマークを募集します！　詳細は以下のとおり。

○サイズは5×5センチ以内。
○一目でカプコンとわかるもの。
○締め切りは2月末日（当日消印有効）。

イラストを描くというより、パソコンのアイコンを作るつもりでやったほうがいいかも。採用分は今年1年間、ロゴとして使用するので、どしどし応募しよう。

去年は「ロックマン生誕10周年」のマークを使用。負けないデザインを頼むぜ！

大プッシュの部屋

ただ今新人さん急増中！　常連さんもパワー負けしないようにね。

東京都／しめさば
タオってば元気いっぱいでいいよねぇ、ホント。分けてもらいたいぐらい（笑）。

熊本県／むむむ太郎
やはりデビロット嬢の視線の先には、ガウェイン様がいるのかな？

福井県／有栖川恭
実は美形が多かったヴァンパイア。ジェダも好きだということなので、次回に希望。

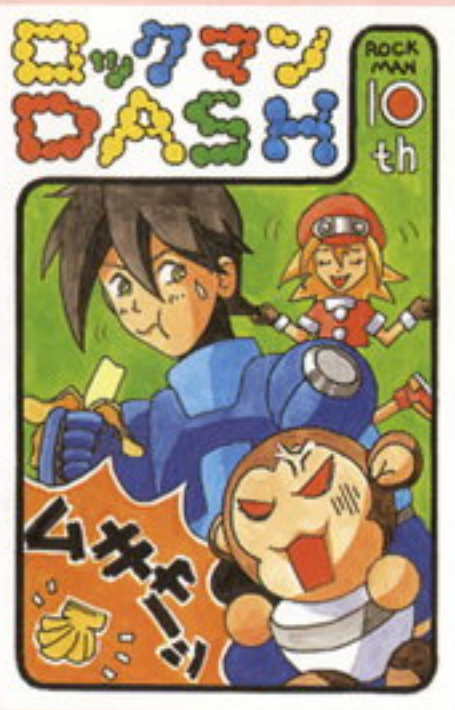
神奈川県／桜桃梅季
担当も叩かれそうだけど、今回お気に入りの1枚。今後、シリーズ化する？

福島県／南斗ボム
リュウ＆ケンの友情コンビは絶対不滅！　最初に出会った時から10年以上経つのね。

埼玉県／蔵月祐也
歴代ロックマン大集合！　ロックマンに対する愛情がひしひしと伝わってきます。

移植へDASH！

いや〜、DASHは面白いね。担当は正月にサルのようにプレイしていました（笑）。これなら、移植希望の高さもうなずけますな。というわけで、移植が決定するまで頑張ろう！

青森県／カッパ巻き
マンガドリルは基本です！　DASHの攻略には必要だし、何より男のロマン（!?）。

富山県／上本メツヲ
だめだよロック……、データ君を怒らせちゃあ。可愛いんだから（笑）。

今年に入ってまだまだ2回目のハロカプ。次回は久しぶりにグッズの紹介や「もじ文字しないで」のコーナーを掲載したいと思います。「大プッシュ」や、新しく加わった「○○（ゲーム名）の小部屋」のコーナーへのハガキ、新コーナー案やご意見などは随時募集中。たくさんの投稿を待っているぜ！　それと、2月から郵便番号が7ケタになるので、投稿する際には注意。それからもう1つ、プレゼント発送の都合もあるので、必ずリターンアドレスを書くようにしてくれよ（宅配便の場合もあるから電話番号も明記してね）。

VOL.47 投稿者プレゼント

雨の日に最適!?　ロックマンのビニールバッグを4名様に。締め切りは2月13日必着。

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

カプコン大阪開発ビル取材1/14の巻

今回はスケジュールの都合でページ削減。次回は三並プロデューサーインタビュー、AOUショー情報などボリューム満点で頑張るから許してね。

オジーのチャリ名前決定！

昨年募集していたオジーの愛車の名前が決まったぞ。高級な（ホントの話）自転車にふさわしい格好イイ名前だね。

名前を送ってくださった皆さん、ありがとうございました！「勝矢」くんに決定しました。今年の目標はズバリ「レースで上位入賞！」なんで、この名前をつけたら勝たんとしゃーないやんけ、みたいな。
レースの方は、今ではコスプレして（といっても、ペンギンとかピ○チュウですが）走るまでに成長してます。
関西のレースに参加される読者の方、勝矢くん（＆オジー）を見かけたら、進路を譲ってください（笑）

担当編集が最後まで押した名前は“オジチャリ”号。イイと思うんだけどなぁ……わかりやすくて（あえてつける程か？　と言う気もしなくはないが）。

命名　奈良県　稿　悶吉さん

勝矢

由来

上等で強そうだから

稿クンには、オジーから自転車に装着するドリンクボトル（未使用）と、ハロカプスタッフから私物のカプコングッズ（未使用）プレゼント。命名ありがとうございました！

プレゼント＆

ヴァンパイア セイヴァー 2＆ヴァンパイア ハンター2基板プレゼント

船水・三並両氏より提供の基板2枚（CP-SYSTEM Ⅱはなし）を1名に。基板ゲットのお題は「年賀状」。必ず官製ハガキサイズのハガキに1枚だけ 。ハロカプ「ヴァンコレ」係。締切は2月2日（当日消印有効）。

私立ジャスティス学園福袋プレゼント

船水氏提供の福袋が欲しい人は“カプコンのゲームに捧げる詩・短歌・俳句・川柳”を送ってね。（「私立ジャスティス学園」の校歌は受け付けません）「聞け！俺の詩を！」係。締切は2月2日（当日消印有効）。

すべてのあて先は…

〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン　ハロカプ各係

おハガキ募集！

「お願い、三並さん!」コーナー

サターン移植をメインに担当する三並氏に、どんどんお願いをしよう。「ロックマンDASH」「ヴァンパイア」などなど、熱いハガキをこちらまで。ただし前向きな熱意をぶつけようね。こちらは随時募集中！

オジーの自転車ネームプレート募集

今回目出度く決定したオジーのチャリネーム。今度は自転車に貼るネームシールを募集！　軽量で、貼り付けられるもの。市販のカッティングシートがオススメ。「勝矢の名札」係。締切は2月2日（当日消印有効）。

シェーキー秋友のアメコミ講座

VOL.9 ウォーマシン

さて今回は再び『マーヴルVS.カプコン』に登場する、ウォーマシンのお話をしましょう。……いやまあ、皆さんの言いたいことはわかります。どうしてアイアンマンじゃなくてウォーマシンなのか？ しかし、これには少々わけがあるんで、怒る前に聞いてください。

キャラ設定の時、ディレクターのトミチンは、マーヴル側に「でかビーム人間」が欲しいと言いました。サイクロップスもいいけどX-MEN色が濃くなりすぎるし、ゲーム性の面ではテクニカルな空中機動キャラがいい、とも言うんで、やっぱりアイアンマンかな……ということになりかけたんです。ところがその時点ですでに、他社が彼の独占使用権を押さえてたんですね。で、悩みに悩んだ結果、あのウォーマシンになりました。今回、マーヴル側のキャラには変動が少ないですが、これも知名度とか、使える版権とか、それぞれの能力特性とかを考慮して、悩んだ末のことです。前から使いたかったベノムの版権が取れたのは、せめてもの幸いでした。

さて、こうしてカプコンキャラと対戦することになったウォーマシン（ジェイムズ・ローデス）。元パイロットである彼は、親友でもあるアイアンマン（トニー・スターク）からアーマーを贈られて、ウォーマシンと名乗りました。ところが原作のアメコミじゃ、このアーマーを着てる間、ローデスとスタークは大ゲンカしてましてね。仲直りした時には、2人ともアーマーのバージョンが変わってました。広報の人から、アイアンマンとウォーマシンが協力して戦っているコミックの図版をくれ、と言われた時には、困りましたよ。2人ともお馴染みのアーマーの時には、殴り合っている絵しかなかったもんで（笑）。

ウォーマシン・アーマーの特徴は、強いて言えばミサイルなどが多い事です。ですからゲームの追加パターンはそこを強調して、セリフも、科学者のスタークとはひと味違った、元兵隊らしい砕けた口調を心がけました。……と、もうスペースがないや。

衛星放送で「アイアンマン」のアニメを観ていた人なら、お馴染みのウォーマシン。アニメではアイアンマンと仲がよかったが……。

こちらが元・マブダチのアイアンマン。ゲームではマーヴル・スーパーヒーローズに登場しています。

私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES

●カプコン●アーケード●PS基板●稼働中

今回のジャスティス学園情報は実戦で生じる駆け引きの一部と基本となる連続技を紹介するぞ。対戦で勝てないって人には一見の価値あり。オマケ情報もあるよ。

弱技が命！

出の早いローキックは2発1セットで出せる。連続技の布石となる重要な技なのだ。

前蹴りは出が遅いためローキックより使いにくいがヒットすれば連続技は確定だ。

弱攻撃からの基本的な連続技

キャラ	連続技
バツ	弱K×2→強P→(→+強P)→ガッツアッパー
ひなた	弱K×2→強K→(↘+強K)→エアバースト(弱K→弱P→ファイヤー旋風脚)
恭介	弱K×2→強P→(←+強K)→(→+強K)→雷神アッパー→幻影キック
将馬	弱K×2→強P→(←+強P)→分身魔球
夏	弱K×2→強K→(←+強P)→回転レシーブ(弱)→エアバースト((弱K→弱P)×2→ファイヤーアタック))
ロベルト	弱K×2→強K→(←強K)→爆裂Vゴール
ロイ	弱K×2→強P→(→+強P)→トリプルツイスター
ティファニー	弱K→弱P→(→+弱P)→強P→ワンダフルキック
ボーマン	弱K×2→下強K→(→+強K)→完全燃焼アタック
エッジ	弱P→弱K→強P→エアバースト(完全燃焼アタック)
アキラ	弱K×2→強K→(↘+強P)→エアバースト((弱P→弱K)×2→気功塊)
岩	弱K×2→(↓+強P)→拍手破り(弱)→弱P×2→強K→乱れ鉄砲突き
英雄	弱K×2→強P→(→+強P)→島津流正波拳
響子	弱K×2→下強K→(←強K)→天獄への階段

ガードされたあとが問題…

攻めの要となる立ち弱K はキャラによってローキックと前蹴りの2タイプに分かれる。その2つには性能差があるものの、ヒットすれば左の表のような連続技を決めることができる。しかし、問題は相手にガードされたあとにある。例えば英雄なら、弱K →強P→後ろ入れ強P→各種必殺技という連続技があるが、中段の後ろ入れ強Pは出が遅いために根性カウンターを狙われやすいのだ。そういった場合は手前の強Pから必殺技を出すなどの選択肢が考えられる。

中段だからといって多用すると根性カウンターで反撃を受けてしまうのだ。

だったら中段を出さずに発生の速い必殺技で返り討ちにしてやろう。

弱技をガードされたあとの連係

①ダッシュ→投げ技
②ダッシュ→軸ずらし
③下段攻撃→中段攻撃
④強攻撃→完全燃焼アタック
⑤ガードして様子を見る

エアバーストを活用しよう！

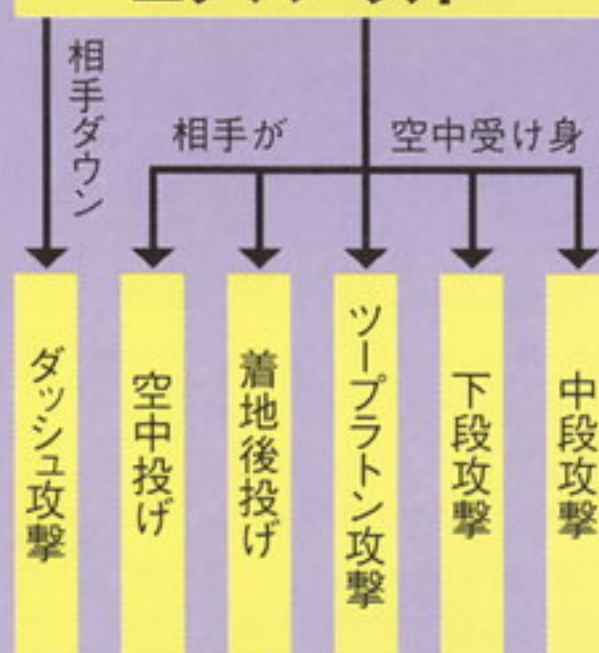
相手を宙へ舞上げて連続技を決めるエアバースト。やはり弱攻撃から熱血コンボでつなげることができるが、所詮は通常技だけの連続技なので破壊力は少ない。弱攻撃が当たったのなら、完全燃焼アタックを含めた連続技を決めた方がいいと思われる。しかし、エアバーストはそこからの攻防が深く、相手を術中にはめれば、より多くのダメージを奪うこともできるのだ。

基本：弱攻撃 → 弱攻撃 → 弱攻撃 or 完全燃焼アタック

応用

空中受け身をとられないように攻撃を当て続けて最後に必殺技や完全燃焼アタックを決める。空中完全燃焼アタックがないキャラは→へ。

エアバーストからの攻防

エアバースト
- 相手ダウン → ダッシュ攻撃
- 相手が空中受け身 → 空中投げ／着地後投げ／ツープラトン攻撃／下段攻撃／中段攻撃

相手を地面に叩きつける攻撃を当てたときは、起き上がりなどを狙ってダッシュ攻撃で下段中段の2択を強いる。しかし、相手に空中受け身させた方が攻めの選択肢は多い。受け身後の相手の行動を見て仕掛けよう。

みんな熱血しようぜ！

残念ながらサターンへの移植が見えない「私立ジャスティス学園」だが、攻略情報や面白いネタは入り次第お届けしていく予定だ。移植希望は「お願い三並さん」コーナーへ。さて、ちょっと宣伝、ソフトバンクのアミューズメント書籍では「ジャスティス学園ガイドブック」(仮称) を制作中。各キャラの攻略はもちろん、開発スタッフインタビューや裏技、プロの漫画家によるイラストなど盛り沢山の内容。発売は2月予定。お楽しみに！

ハロカプスタッフも本誌制作の合間を縫って協力中。買ってね！

PRIVATE IDOL'S PRIVATE TALK!

プラドルDISC
PRIVATE IDOL SPECIAL

麻生かおり(プライベートアイドル) 古川恵実子の "ココだけの話"(プライベートトーク)

もともと手の届かない存在である彼女たち── アイドルと、もし個人的に付き合うことができたなら……。そんな想いをかなえてくれたソフト「プラドル」シリーズが、昨年12月発売のVol.11をもって完結した。サターンにセットするだけで、いつでも微笑みかけてくれた彼女たちも、ほんとうは生身の女の子(あたりまえ)。撮影や制作の現場では、人に言えないようなハプニングもあったはず……。そこで今回は、シリーズ完結を記念して、彼女たちの知られざる(!?)本音にせまってみたいと思う。

 写真／堀 隆弘 インタビュー／サ(サタマガ編集部)

WHAT'S プラドルDISC?

PRIVATE IDOL
~アイドルメディアの未来形~

写真集4～5冊分に相当するグラビアフォトを大画面(※要大型テレビ)で鑑賞可能。ドラマやCDとはちがう「素(に近い)」の声も聞けて、さらには彼女たちと徹夜でジャンケンも……と至れり尽くせり。まったく新しいアイドルとの接しかたを「プラドル」はもたらした。

それまでは眺めることしかできなかったアイドルと"遊ぶ"ことを可能にした。

グラビアフォトも29インチテレビで見れば約44×58cm。これはデカイ！

インタビューやジャンケン以外に"ごほうび"をもらえるクイズも。

KAORI ASOU

「宇宙人による誘拐」未遂事件や「ときどき"声"が聞こえる」発言など、その"天然"系キャラは他の追随を許さない。

PRIVACY 1

オキナワの夜——

「プラドル」の沖縄ロケでは、ホテルでも同じ部屋に泊まった2人。「修学旅行みたいで楽しかった」と語る彼女たちの熱い夜とは……。

㋚ まずはプレイでもしながら、ロケの思い出などを……。**かおり** (右上の画面を見て) この犬、かわいかったぁ〜。**恵実子** うん、モジャモジャなの。ボロボロのぞうきん (笑) を集めたみたいでね。**かおり** ここの海岸にはヤドカリがたくさんいたんだよ。**恵実子** そういえば、かおりちゃん「わたし虫飼ってるの」って話してなかった？ **かおり** え〜？ ムシ〜？ 飼ってないよぉ。**恵実子** 虫じゃなかったっけ？ **かおり** タニシ？ **恵実子** あ、そうだ。タニシタニシ (笑)。㋚ 麻生さん、まさかペットじゃないですよね。アイドルがタニシはNGですよ。ふつうポメラニアンとか……。**かおり** (まったく気にせず) 1年ぐらい前に飼ってたんですよ〜。わたしの妹って、まだ小さいんですけど、タニシが好きだったみたいで……。金魚鉢の金魚が見えなくなるくらいタニシをいっぱい捕まえてきちゃって。**恵実子** そこはもうタニシワールド。**かおり** エッヘヘヘ (笑)。あ、ここプールバーだ (左中段写真)。えみちゃん、1人でカラオケ行ったね。㋚ 1人でカラオケって、かなりサムイですね (笑)。**恵実子** ちがいます、ちがうの (笑)。かおりちゃんが撮影しているから、わたしは休憩で……。ほんとはマネージャーの林さんも一緒だったんだけど、林さんソファで寝ちゃったから……。結局、わたし1人で曲を選んで1人で歌ってた (笑)。㋚ いずれにせよ、さびしい状況ですね。**恵実子** あ、そうそう飲茶(やむちゃ)おいしかったね〜 (唐突な話題変更)。**かおり** おいしかったー。山盛りにしてね。**恵実子** 1日中撮影だったから、おなかすいたし。このとき (右中段写真) も真夜中だったもん。……あ、べつにこれは文句とかじゃなくて、充実してたなぁって意味で (←フォロー)。**かおり** ホテルの部屋に帰ってからも、いろいろお話しして楽しかったね。えみちゃんがモノマネして (笑)。㋚ 誰の？ **かおり** 現場のスタッフの方の……。**恵実子・かおり** (2人顔を見合わせて) フフフ……キャハハハハハハ… (取材中断)。

モジャモジャ犬

この撮影現場で語られた、恐るべき「かおりちゃんのペット」とは……。

麻生かおり写真集

メイキングin沖縄

夜の女？

カメラマンの伊藤さん

グッと大人っぽい雰囲気のかおりちゃん。マネージャーさんいわく「夜の女って感じね」。

もんだいのカラオケ

被害者(?)の林さん

あっち向いてホイ

山盛り

「上品なお客さんにまじって、欲ばりなテーブルが一つ……」(恵実子談)。

メイキングin沖縄

おつかれさま〜

メイキングin沖縄

このあとホテルでは……

ロケでは、早朝から夜中まで撮影が続くこともしばしば。とはいえ、元気な2人にとって「夜はこれから」。オキナワの熱帯夜を堪能したらしい。

麻生かおり

生年月日：1978年11月26日
血液型：A型
サイズ：H161／B83W58H86／S24 (cm)
出身地：神奈川県
趣味：ショッピング、小物集め
特技：ジャズダンス

★NHK朝の連続テレビ小説「あぐり」出演、Vシネマ「放課後日誌」(KSS) 主演など、女優としての成長も目ざましい彼女。もちろん、テレビ朝日系「おねだり姫」で見せた強烈な天然オーラも健在だから、'98年は演技だけでなく、バラエティでのさらなる活躍にも期待したい。「プラドル」以外では写真集「NATURAL」「12eye's15秒のシンデレラ達」やビデオ「エンジェルパラダイス」で、かおりちゃんに会うことができる。

ファン待望の最新イメージビデオ「HIME (ヒメ)」(ポニーキャニオン・32分・2,800円) も好評発売中。南国の日差しに輝く、かおりちゃんのイノセントな表情をおがめば、君も天国行きだ。

プラドルDISCと PRIVATE IDOL プライベートアイドルを徹底比較!!

「プラドルDISC」

生年月日：1996年7月26日 (Vol.1)
材質：おもにプラスチック
サイズ：H12.5W14.2D1.00／R6.00 (cm)
出身地：東京都
趣味：ちょっぴりさみしい人をはげます
特技：あっち向いてホイ。クイズ

★シリーズは完結しても「プラドル」はサターンユーザーの永遠のオアシスだね。

古川恵実子

生年月日：1979年10月4日
血液型：B型
サイズ：H160／B85W60H86／S24 (cm)
出身地：神奈川県
趣味：映画・演劇を観ること。唄、音楽、スノーボード
特技：水泳 (長距離クロール)。陸上

★「BREAK OUT」での司会ぶり(?)もすっかり板についてきた恵実子ちゃん。番組の影響か「ますますインディーズに興味がわいてきた」とのこと。最近ではアニメ「パーフェクトブルー」の挿入歌を担当したり、ゲーム「僕のプリンセス 迷宮のエフィカス」(PS・元気・'98年春発売) で声優に挑戦するなど、ジャンルを超えた活動にも意欲的。写真集「Libré」も必見だ。

LUNA SEA・真矢さん (写真右) との軽妙なトークが好評だった「BREAK OUT」(テレビ朝日系・火曜25:10〜) は、インディーズを中心とした音楽情報番組だ。チェックしてね。

サダソフトホームページのURLは、http://www.genki.co.jp/homepage/group/sadasoft/sada1.htm

PRIVACY 2

ふたりの秘密

息のあったボケとツッコミで、仲のよさをアピールする恵実子&かおり。だが、本当のところは……?「プラドル」を使って、2人の真実にせまる!

㋚ 沖縄のホテルでは、スタッフの方のよからぬウワサ話で盛り上がったお2人ですが、ふだんも2人でおしゃべりしたりします? **恵実子** そんな"よからぬウワサ話"なんて、してませんよぉ〜。**かおり** 「あのときはおもしろかったね」って、そういう明るい話題です。㋚ まぁ、それはさておき、同じ芸能プロダクションに所属するお2人が、相手のことをおたがいどの程度知っているのか? ちょっと「プラドル」でテストしてみましょう。**恵実子** わたしたち仲いいよね(笑)。**かおり** うん(笑)。**恵実子** (「麻生かおり」のディスクをプレイしながら)かおりちゃん、UFO信じてるんだぁ。**かおり** わたし、グアムに撮影に行ったとき、宇宙人に連れて行かれそうになったんです。夜、ベッドで寝ていたら、目を閉じているのに光が見えて、体が宙に浮いたんですよ。㋚ それって夢じゃないんですか? **かおり** うーん……ちがうと思うなぁ……。**恵実子** あーっ! ゲームオーバーになっちゃった。㋚ まだレベル1じゃないですか。"なかよし"だなんてウソですね。**恵実子** じつは……そうなんです。ほんとうはイジメられているんです(笑)。**かおり** イジメてるんです(笑)。(ここでディスクを「古川恵実子」にかえる)ふぅーん。えみちゃんのチャームポイントって"目"なんだぁ。**恵実子** そんな驚かないでよ〜。この撮影ってカメラに向かってずっと1人で話してるから大変よね。**かおり** (クイズに没頭しているため聞こえていない)えみちゃん、ナンパされたことあるんだ〜。すごいねぇ。**恵実子** あるよ(笑)。㋚ 麻生さんは古川さんより正解率がいいですね。**かおり** だってわたし、えみちゃんのファンだから。いつもえみちゃんを物陰から見つめてるんです。**恵実子** わたしも、かおりちゃんに匿名でファンレター書いたことあるし。㋚ それじゃあ2人ともまるでストーカーですよ。**かおり・恵実子** アハハハハ。ウソでーす。

100の質問

根ほり葉ほりの個人的質問にムービーで答えてくれるコーナー。

メイキングin沖縄

ビデオカメラに向かってただ一人……

ぜんぜん当たらないね…

あれ?

「麻生かおりのプライベートクイズ」で、すぐにゲームオーバーとなり、アセる恵実子ちゃんの図。

あっち向いてホイ

水着姿の恵実子ちゃんと「あっち向いてホイ」ができるなんて……。人間、長生きしてみるもんだねぇ。

EMIKO FURUKAWA

現役女子高生らしい、ものおじしないツッコミでインタビュアーを翻弄。ていうか、もっと翻弄してぇ〜ん(理性崩壊)。

この差はいったい……

かおりちゃんレベル3へ突入!

恵実子ちゃんレベル1で終了……

声高らかに"なかよし"宣言した2人だったが……。かおりちゃんがサクサクと正解する一方、恵実子ちゃんは苦戦を強いられる。この結果が暗示するのは?

PRIVACY 3

シャッター&ラブ

「プラドル」でも、名カメラマンぶりを発揮している2人。おたがいをモデルに、撮影会を始めるが……。

㋚ 口で言うほど"なかよし"ではないお2人ですが(笑)、「プラドル」では、2人のツーショットもけっこう見られますよね。**恵実子** ひどい〜。ほんとは仲いいのに〜。**かおり** わたしはファンだから(笑)、えみちゃんの寝顔も撮りましたよ〜(左下写真)。㋚ いつもは"撮られる"側のお2人ですが、ここは仲なおりの記念に、おたがいを撮影するというのはどうですか? **恵実子** だからケンカなんかしてませんって(笑)。(と言いつつカメラをかまえる)それじゃあ、ちょっと横向いてみようか〜(←カメラマンふう)。**かおり** ハ〜イ。**恵実子** うーんいいねぇ。じゃあ次は「上」脱いじゃおうか? (←手慣れたカンジ)。**かおり** こうですかぁ〜? ㋚ (興奮して)ホ、ホントに撮影って、そんな感じなの? **恵実子・かおり** ご想像におまかせしま〜す(笑)。

メイキングin沖縄

カメラマン麻生かおり

パパラッチ!

メイキングin沖縄

恵実子ちゃん激写!

いいね〜。じゃ上脱いでみようか

こうですかぁ〜?

こらこら…

興奮のあまり壊れかけたインタビュアーほったらかしで、ガシガシと撮りまくるアイドル2名。いいノリしてます。

SadaSoft DISCO GRAPHY

フォト&ムービーにミニゲームをくわえた「プラドル」の基本構成は、すでにVol.1で完成されていた（特別・データ編をのぞく）。サダソフトが彼女たちアイドルをより魅力的に見せるために費やした16カ月の足跡を、ここで振り返ってみよう。

「プラドルDISC Vol.1木下 優」
'96.7.26／3.000円
サタマガ誌上で鈴木裕氏と対談した彼女。ムービーは、すでにトゥルーモーションを採用していた。

「プラドルDISC Vol.2内山美紀」
'96.8.30／3.000円
Vol.1に引き続き、大人の色気を前面に押し出した内容。ランダムに写真を見る機能も付いていた。

「プラドルDISC Vol.3大島朱美」
'96.9.27／3.000円
ここまでが「プラドル黎明期」。次回作の予告など、Vol.1からのコンセプトを引き継いでいる。

「プラドルDISC Vol.4黒田美礼」
'97.6.27／3.000円
演出面などで「さわやか路線」への転換が見られる。クイズも追加され、現在とほぼ同じ構成に。

「プラドルDISC Vol.5藤崎奈々子」
'97.8.8／3.000円
マツモトキヨシのCMでブレイクした彼女。プレミア狙いでおさえたファンもいるとかいないとか。

「プラドルDISC Vol.6吉田里深」
'97.9.25／3.000円
現在も各誌グラビアでかなりの露出度を誇る里深ちゃん。Vol.4とならぶ「超ボイン（死語）プラドル」。

「プラドルDISC Vol.7麻生かおり」
'97.11.20／3.000円
もう説明はいらない？今回の取材でも、かいま見せてくれたホンワカした空気を、あなたのサターンに。

「プラドルDISC Vol.8古川恵実子」
'97.11.27／3.000円
言葉を選びながら話す表情や、水着をなおすしぐさに、恵実子ちゃんの自然な魅力があふれてます。

「プラドルDISC Vol.9永松恵子」
'97.12.4／3.000円
スレンダーな女のコが好きな貴兄にオススメ。あっち向いてホイの反応は、シリーズ最高の出来か？

「プラドルDISC Vol.10真崎麻衣」
'97.12.11／3.000円
記念すべき10作目には今後も増えそうなレースクイーン系アイドルが登場。体に自信アリって顔だね。

「プラドルDISC Vol.11廣瀬真弓」
'97.12.18／3.000円
トリは、まだ16歳の真弓ちゃん。時代の流れを反映してか、出演者がどんどん若くなっている気が…。

「プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ」
'96.11.29／3,800円
知る人ぞ知る有名コスプレイヤーたちの競演。対戦プレイ可能なオマケゲームも収録し、充実の内容。

「プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100」
'97.4.25／3.800円
『egg』をデジタル化したようなパワーあふれる1枚。コギャル100人データベースは世界遺産だね。

「プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97」
'97.6.20／3.000円
通好みな切り口にあわせて、カルトっぽいクイズを用意。18人のなかには、すでにブレイクしたコも。

「プラドルDISC データ編 レースクイーンF」
'96.12.27／3.800円
足サイズから好みの女のコを検索できる"情報館"など、データ編の名にふさわしい意欲作だ。

「プラドルDISC データ編 レースクイーンG」
'97.1.29／3.800円
専門グラビア誌も発売されるほど人気の高いレースクイーン。その奥深い世界への第一歩をコレで。

「出動！ミニスカポリス」
'97.9.25／4.800円（通常版）
6.800円（初回限定版）
パンチラ衰弱、パンチラシューターなど、とにかくパンチラにこだわったミニゲームとクイズをここに。

いま、世界でいちばんプラドリアンな君へ

もうすっかり一人前のプラドリアンへとブレインウォッシュされた君へ。すてきなプレゼントを用意しました。

COURSE A

「プラドルDISC」（Vol.1〜11、特別編、データ編）のマニュアル（最終ページ右下）にある応募券を送ってくれた方のなかから、応募券の枚数が多い順（同数の場合は抽選）で8名様に「プラドルDISC」テレカをプレゼント。住所、氏名、年齢、電話番号、職業を書いた紙も忘れずに同封して、2月末必着で下記住所まで送ろう。

〒169-0072 東京都新宿区大久保2-4-12
新宿ラムダックスビル5F サダソフト
「プラドル完結記念テレカプレゼント」係

テレカ7枚セット
8名

COURSE B

かおりちゃんと恵実子ちゃんが、おたがいを撮影した貴重なポラとサイン色紙、それにプラドル6名のサイン色紙をセットでプレゼント。ほしい人はハガキに、希望するプレゼント名、住所、氏名、年齢、電話番号、職業、この記事の感想や、かおりちゃん、恵実子ちゃんへのメッセージなどを書いて、下記住所まで送ってね。（締め切りは2月20日必着）。

麻生かおり
永松恵子
藤崎奈々子
古川恵実子
真崎麻衣
吉田里深
3名
サイン色紙6枚セット

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）『セガサターンマガジン』
「プラドルDISCプレゼント」係

麻生かおりちゃんのサイン&ポラ
2名

1997.12.12.

古川恵実子ちゃんのサイン&ポラ
2名

'97.12.12

連載快調! もっともっとエルフに接近!!

第7回

Zoom in élf

エ・ル・フ

エルフユーザーサポート……03-5377-0954／10:00～18:00（月～金）
エルフホームページ…………http://www.elf-game.co.jp

きみちゃんの りっぱな声優になるゾ!

古山きみこ asユーノ

第7回

ちょっと遅くなりましたが、明けましておめでとうございます。お正月ですっかり太ってしまった古山きみこです。

みなさん、お正月はいかがでしたか？　私は久しぶりに実家に帰りました。家に着いたらさっそく愛犬のリンがしっぽを振ってお出迎えしてくれました♡　それで、あんまり可愛いので抱き上げようと思ったら……何かが違う……💧 持ち上がらないの。お約束のように、また2kgも太ってました💧 次に帰ってきたときは、どーぉなってるんでしょうね……。

とまぁ、家族がそろったところで、実はビデオ録画しておいたサターン版「YU-NO」のプレイ画面をみんなで見たんです。ユーノちゃんが登場したときは、私はみんなどう思ってくれてるかな？とドキドキしていたというのに、しばらくしたらいきなり両親が爆笑しだしたんですよ。どうやら、私とユーノちゃんが似ているということらしい。性格とか行動とか、2人とも一緒らしいんです（両親談）。私はユーノちゃんが好きなので嬉しいのですが、子供時代のユーノちゃんに、というところがちょっぴり複雑～(笑)。最後まで見終わって、両親に「おもしろいね。良い作品でよかったね」って言ってもらえて、照れくさかったけど嬉しかったです。

そうそう、お正月には高校の同窓会があったのー。みんなバラバラになっちゃって、集まったのは卒業式以来。とはいえ1年も経っていないのに、なんだか何年も会ってなかったような気分になりました。だってみんな大人っぽくなってるんだもん！　でもしゃべり方とかはぜんぜん変わってなくて、安心しちゃいました☆　一番びっくりしたのは。友達が車を運転していたこと！　それまで自転車に乗っている姿しか見たことなかったから、変な感じでした。車4台に分かれて、海に行ったり山に登ったり。あっと言う間だったけど、めちゃめちゃ楽しいお休みでした。

実は1月といえばあと4日で私の誕生日なんですー♡♡　27日にやっと19歳になれるのだ！　ちょっとウキウキ。なんか大人に近づいたって感じですよね～☆　でもユーノちゃんいそっくりというこの性格は、いつになったら大人になるんだろう……。ま、まー良い良い。

それでは、今年も皆さんにとってよい年でありますように……。

アニメなどにも出演中ですので、私の声を聞いてもらえると嬉しいな☆

思い出は音楽とともに YU-NO オリジナルBGM集で余韻に浸る冬の夜

YU-NO オリジナル・サウンド&ボイスコレクション

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

elf

さて、YU-NO発売から1カ月半である。大半の人がプレイを終えて、胸にたくさんの思い出が刻まれていることだろう。シーンとともに耳にリフレインする数々の音楽……そこでこのCD。3枚のDISCにはゲーム中使われた68曲(!)のBGMと、古山さんをはじめとする19人のメッセージが詰まっている。もう思い出に変えた人、まだ現実に戻れない人、ユーノを好きなみんなにお勧めだ。

入手方法

申し込みは現金書留での受付となる。商品名（YU-NOオリジナルBGM集）・住所（郵便番号は7桁でね）・氏名・電話番号・希望個数をはっきりと書いた紙と現金2,000円（送料・消費税サービス）を〒166-8528　東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F（株）エルフ 通販係まで送れば大丈夫だぞ。

エルフ伝言板

というわけで、今年最初のエルフコーナーです。今年もどうぞよろしくお願いしますネ。何といっても今年、平成10年はエルフが10周年を迎える年です。実はこれを記念してなにかしたいなーっと、いろいろ企画しているところなんですよぉ。何が飛び出すかはお楽しみ！　臭作三のタオルならハズレで、臭作さんのタオルならアタリか!?　いえいえ、どうぞご安心ください。エルフにハズレはございません！　今年もますますがんばりま～す!!

おハガキぼしゅ～

このコーナーではコーナーへのご意見やご感想、エルフへの質問を待っているぞ。もちろんコラム連載中の古山きみこさんへの励ましのお便りもこちらでOK。あて先は……〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「Zoom in エ・ル・フ2／6号係」まで。

本当にあそこにスズメがいるのか。なぜ、新興宗教にすぎないマルクトが、特別区域に本部を持てるのだろう？
いっぽう、こちら側は殺伐としたコンクリートの堤防がつづく道だった。堤防の隙間の暗闇から、痩せた少年が現れた。
「来たね」
「文！」
「マルクトは、キツネを待ってるよ」
「このメールを出したのは君だったのか？」
私はプリントアウトした手紙を取り出した。
——神経塔へのご案内。
いつもマルクトをご愛顧いただきましてありがとうございます。つきましては、ささやかなお礼としてキツネ様をマルクトの本部へご招待したく思っておりますので、お早めに下記アドレスへお越しください。なお、ゲートの通過に必要なコードナンバーは……。
「違うよ」
文はめずらしくまともな受け答えをした。
「でも、キツネが試練をクリアできるかどうかは、見ておきたいんだ」
「なんだって？」
「キツネ。囲まれてる！」
ルビが鋭く叫んだ。
背中に小さな翼を背負った人影が、いくつも私とルビを取り巻いていた。
「罠か」
予想しなかったわけではない。メールの書き方もふざけているし、27日間もあれば、私がマルクトについて調べていることが先方に知られても当然だ。
私は銃に手をやった。だが、信者はふつうの人間だ。うかつに撃てない。
そこへ、信者たちの後ろから、とつぜん、のっそりと小山のような影が盛りあがった。
丸い胴体に丸い頭部をムリやり張りつけたような体、顔の両はじにくっついた魚のように不気味な丸い目。
異形だった。
なぜ、マルクトとともに異形が？
しかもその肩には小さな翼が生えている。

To be continued

前回までのあらすじ

狂いかけた人々のために“ゆがんだ物語”をこしらえるバロック屋、それが私（キツネ）の仕事だ。ある日、客の１人（文）から奇妙なディスクを手渡された私は、その解析をハッカーである友人（スズメ）に依頼する。が、ディスクを聴いたスズメは意識を失い、その後、音信不通になってしまう。事件から65日たった雨の日、こんどは私の事務所に“異形”に襲われた傷をもつ少女（ルビ）があらわれる。私とルビは、スズメの行方を追って彼の部屋を訪れるが……。

BAROQUISM▲SYNDROME

『バロック▲前史』Vol.10

STING

翼ある者の掟

原案・監修：米光一成
作：清水マリコ

**「あなたは、スズメを追いかけなければいけないよ」
バロックの少年・文の言葉に衝き動かされ、
私たちはスズメを追跡する――。**

10 マルクト（2）

煙で真っ黒になった空を切り裂くようにたちのぼる、鮮やかなオレンジ色の火柱。

地上は、ほぼ壊滅状態だ。

画面をハーフに調整すると、火柱の横に、濁流が次々に建物をのみこんでいく映像があらわれる。メリメリと家が崩れる生々しい音まで中継されている。

「すごいね……」

「ああ」

世界の果てと果てくらいに離れた地域で、ほぼ同時に起こった巨大地震と洪水。

私はめったにテレビを見ないが、この災害のようすを知るには、新聞やネットよりもテレビのほうが有効だった。

ルビは事務所のテレビをじっと見ている。

「何万人くらい死んだのかな」

「10万のケタじゃきかないだろうな」

「あそこに住んでた人にとっては世界の終わりだね」

「たまたま、あそこが先だっただけって気もするけどな」

通りのほうから、ジュワンジュワンとスペシアル・ハンターの警報が聞こえている。

異形がまた出たらしい。殺しても殺しても、連中は、次々と街にさまよい出てくる。

私は引き出しから銃を出して弾丸をこめた。

「銃、ちょっとは上手になった？」

「ためしにお前のすぐ後ろにある鉢植えでも撃ってみようか」

「絶対イヤ。ためしで殺されたくないもん」

「……」

「何よ。たとえカラでも銃口は人に向けないのがルールでしょ！」

私は銃をベルトに挟んだ。コートの内側にはナイフ。ダイナマイトは用意できなかったので、極小型の火炎放射器をバッグに入れた。

「もう行くの？」

「ああ」

最後に、携帯用のディスクプレイヤーをポケットに入れた。中には、スズメが私に残した切り札がセットされている。

再生されたタランテラのメロディ。

「結局、聴いてないんでしょ？」

「危険だからな」

だがこの先、きっと必要なときがくる。

ルビは立ちあがってテレビを消した。

大災害は世界の彼方に消えた。

世界全体がどうなろうと、とりあえず、私には友人を助け出すことのほうが重要だ。

「行くぞ」

ルビがついてくることにはもう疑問はない。

何を考えているのかわからない少女だが、とりあえず、いまは私の味方だ。それでいい。

『都合によりしばらくの間休業します』のメッセージをドアにかけ、私とルビは出発した。

神経塔へ。

もちろん、スズメの失踪は警察に届けた。が、原因不明の失踪はあまりに多くて、とても捜しきれないのが現実だった。

夜の街の光景は変わっていた。

建物のすみにうずくまる男。うつろな目で、相手かまわずすれ違う者に抱きつく女。誰にやられたのか額から血を流しながら、自分は悪魔の化身だとわめき続けるバロック。

異形の発生以来、閉鎖されているゼロ地区から流れ出てきた連中だ。

そして、ときどき見かけるフェイクの翼を背負った男女。キューピットの翼のようなごく小さいものがほとんどだが、まれに、腰の上まである立派な羽根をつけた者もいる。

「あれは、階級が上の天使よ」

ルビが言う。

「翼の大きさは、天使になったときに決まるんだって。神様を助ける力の大きさは才能みたいなものだから、下の階級の天使はいつまでも小さい翼のままなの」

「下のヤツはそれで満足してるのか」

「小さい翼でも、私たちみたいに何もないよりはずっといいと思ってるんじゃない？」

スズメの失踪を文が告げてから27日。

翼が信者のしるしである教団――マルクトは、目に見えて存在を大きくしていた。

教団としての活動はほとんど公開していないにもかかわらず、信者になりたがる人間は多いらしい。

「選ばれるってとこがエライ感じするのね」

「逆に、選んだ人間は確実に組織にとりこむわけだろ。なら、入信を拒否して被害にあってる人間も、スズメのほかにもいるんじゃないか？」

「カヨは、天使になって喜ばない人間はいないっていってたけど」

「そりゃ、信者はそう言うさ」

マルクトの情報は乏しい。スズメのハックしたデータだけでは足りない。ルビが信者の友達から漏れ聞いてくる話は貴重だ。

一番心配なのは、スズメがすでに殺されているのではないかということだが、ルビは、それはないだろう、と言う。

「だって、天使の仲間にするためにさらったんでしょ。殺したら意味ないよ」

だとすると、ありえるのは洗脳か……。

どちらにしても、楽観はできない。27日もたってからでは、遅すぎる可能性も高い。

しかし、私とルビの情報だけでは、どうしてもマルクトの本拠地をつかめず、いまになってしまったのだ。

ルビと私はタクシーに乗った。

通常区域のはずれのアドレスを告げると運転手はイヤな顔をしたが、強引に行かせた。

はずれといってもこちら側はゼロ地区ではない。高いフェンスで仕切られた向こうには海があり、沖に浮かぶ人工の島へ向かっていくつもの長い橋がかけられている。上空を警備巡回しているセスナの光が、星よりもずっと明るく点滅している。

「きれい……」

ルビがうっとりしてため息をつく。

フェンス越しに見る島の高層建築の群れは、幻想的な光の城のように輝いて見えた。

特別区域。政府から一部の企業グループの本社まで、国の中枢機関があの島にすべて集中している。

『バロック▲前史』とは

異彩を放つクリエイター集団・スティングが、米光一成・総監督のもと開発を続ける3DRPG「バロック」（3月12日発売予定）。この『バロック▲前史』では、RPG「バロック」の背景となる世界――謎の惨劇“大熱波”によって荒廃した地球――それ以前の時代にまでさかのぼり、少しずつゆがんでいく人々の日常を描いていく。そこでは、少年少女が妄想を抱きながら自殺し、“異形”と呼ばれる怪物が都市をさまよい、動機不明の猟奇犯罪が横行していた……。

今週の 箱崎の母的占い

1/23(金)〜1/29(木)

箱崎の母

占いの道に入りて二十有余年。'98年になっても、懲りずに東京・箱崎のとある場所にて日々占いにいそしんでいるとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「全国制服美少女グランプリファインドラブ」の中井まみさん。1月28日生まれのみずがめ座。忙しい週ですね。出かける時は早いうちに綿密な計画を練っておきましょう。さもないと当日キャンセルなんてことになってしまうかも。週後半に、疲れから風邪をひいてしまいますので、身体を冷やさないように。

金運	今の努力が今後報われます。
健康運	身体を冷やさないで。
仕事・勉強運	大変だけどスケジュールどおりに。
愛情運	電話での定期連絡は忘れずに。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子：意外なところで、今後あなたにとってよくないことを招きそうな不安分子を発見！ どうするかはあなた次第ですが……。よく考えて！

女の子：一瞬の心の乱れが普段では考えられないようなミスを引き起こしてしまいます。集中できる環境を作ってから作業に入りましょう。

恋に仕事にと引っ張りダコ。どちらかと言えば、恋中心でいきたいところですが……。でも、忙しいからと言って相手に自分の都合だけを押しつけてはいませんか。思いやりが大切ですよ。
幸運の鍵は緑系、毛糸の帽子、はっきりと言うこと。それとここに行けば落ち着ける……、そんな場所を探しては!? あなたに合う場所を。

おうし座 4/21→5/21

男の子：何かお願いごとをしている人は、願いが叶う予感。今までにその願いが叶うことを疑ったことがない人は、確率はかなり高いものに。

女の子：今はそれほど影響はありませんが、徐々に不運の影が広がっていくという状況です。新しいものは必ず日光に当ててから使うようにね。

好きな人やあなたにとって重要な位置にある人と会話をする時に、他人が入ってくると多少ならずとも誤解が生じてしまう恐れがあります。連絡は必ず、自分で取るように心がけましょう。
幸運の鍵は白、時計、地にしっかりと足が着いているもの。ギャンブル運がよくないようですね。今週はキッパリ、賭事は止めましょう。

ふたご座 5/22→6/21

男の子：今週は会議などあまり発言しなくていい場所では、黙って見ているのがいいでしょう。ただし欠席するのはダメ。話を聞くのも大事です。

女の子：はっきり言って、運勢は下り坂。普通にしていても、あまり良いことは起こってくれないようです。今は、新しいことは始めないで。

人の意見、いろいろな情報をしっかり記憶しておきましょう。あなただけでは解決できないような重要な出来事が起きてしまいそう。今週は大人しくしているのが一番のようですね。
幸運の鍵はマリンブルー、時刻表、日光に当たること。いいことも悪いことすべての始まりは身近にいる女性から。注意して観察して！

かに座 6/22→7/22

男の子：恋人とあまりうまくいっていない人。はっきり言って、あなたとの相性が良くないのでは？ 1度ちゃんと話し合ったほうがいいでしょう。

女の子：あなたの女らしさが引き立つ時。相手にしたことがそのまま、それ以上になって返ってくるのです。部屋に白い花を飾ってみてはどう？

せっかくの安定していた運気が、周りの人達の運気の影響で乱れてきてしまいます。パーティなどはあいさつ程度にしておくのが無難ですね。ケガや病気をした人は回復するでしょう。
幸運の鍵はピンク、ブリキのおもちゃ、柔らかいもの。お友達と出かける時は左の胸ポケットに黄色いお金を入れて。いいことありますよ！

しし座 7/23→8/22

男の子：友達の間や同じ職場で新しい企画が持ち上がってきます。いつの間にかあなたもそのメンバーに入ってしまっている可能性がありそう。

女の子：せっかくもらったお金が逃げていきます。なくなる前にどこかあなたの手の届かないところに保管したほうが……。親や兄弟はダメ。

さまざまな調子がグッと良くなってきます。ただ、調子に乗っているとポカをしますよ。仕事や勉強はしっかりやりましょう。見ている人はどこであなたを見ているかわかりませんよ。
幸運の鍵はオレンジ、音の出るもの、明日への希望。明るい暖色系の服が幸運を呼び寄せてくれます。特にくじ引きなどする時にオススメ。

おとめ座 8/23→9/23

男の子：あまり考え込まないで。不安があなたを支配すると運気もそれに合わせて下がってきます。どんな時も下を向かないで。常に前を見て！

女の子：目的に向かって一直線です。いつものあなたなら限界と思っていたことでもいけてしまえる時。最後の1歩が出るといいですね。

恋の悩みが本格化してきそうですね。結婚を考えている人、つき合っている人、お付き合いを申し込む人など、度合もさまざまなのですが、今週は何かしら進展するようです。頑張ってね。
幸運の鍵は赤、階段、歌を歌うこと。他人に頼らず、自分で何とかするように心がけて。間に、友達が入ってくると後が面倒になりますよ。

てんびん座 9/24→10/23

男の子：甘く考えていると痛いめを見ますよ。何事にも慎重に対処して。特に初めていく土地でのテストは最善の努力をしてからかからないと。

女の子：今のままでいくと早い時点でストップがかかってしまいそう。1度、総点検が必要な時期なのでは？ 小さなミスも見逃さないように。

今1番大切にしなくてはならないのはあなた自身の生活リズム。確かに、人のために何かしてあげるのはいいことだけど、そのためにあなたの調子が崩れてしまっては仕方ありませんよ。
幸運の鍵は虹色、やかん、適材適所。とにかく学生は学業に専念しましょう。社会人の人も恋愛は一息ついてからに。今は焦らずにね。

さそり座 10/24→11/22

男の子：波に乗せれば、とてもいい運勢なので思ったとおりの週にすることができるはず。恋愛運も好調。口説く時は説得口調にならないで。

女の子：満足のいく結果が出てくる時期。できればこのいい雰囲気の中で次の計画を立てましょう。準備まで完璧ならば、きっと怖いものなし！

今1つ運気が足りない感じのするあなた。ここ1番という時に力を発揮したいと思うなら、鳥の模様の入ったモノを持って出かけてみましょう。羽ばたいているのならよりいいでしょう。
幸運の鍵は濃いピンク、薔薇、一定方向に流れていくもの。夜に冷たいものを口にすると、お腹の調子が悪くなるかも。注意しましょうね。

いて座 11/23→12/21

男の子：聞きたくない事実を告げられてしまいそう。おそらくあなたも覚悟はしていたはず。要するにそれをどう受け止めるかが問題なのです。

女の子：好きな人にプレゼントをすると、事態が進展するようです。身の回りのものとか会話の中にプレゼントのヒントが隠れていますよ。

健康運が少し低下してきているのが気になりますが、後はこれと言って問題はないでしょう。頭を使えばどんなことでもあなたに負担なく解決できるはずです。考えることがまず大事。
幸運の鍵は茶に近い緑、財布、信号のある通り。"誰も見ていないから大丈夫"なんて考えていると思わぬケガをしますよ。何事も慎重に。

やぎ座 12/22→1/20

男の子：あなたの隠れた才能が目覚める時。気になっていたけど、できなかったことにチャレンジしてみてはどうですか。きっといいことが……。

女の子：問題になっているのは今まで残った問題を作ってしまった原因は過去にあること。たどっていけば、必ずヒントが見つかるはずです。

わからないことや、1人では大変なことなどは身近な女性に助けを求めると力になってくれそうです。ケンカをしていた人はこれをきっかけに謝ってしまうのもいいのかもしれません。
幸運の鍵は黒、かかとの高い靴、卵の入った甘いお菓子。身に付けるものに気を使ってね。またタバコは今の運気を下げてしまうので注意。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子：いろいろ考えなくてはいけない週になりそうです。ちょっと深刻なこともあるようなので落ち込んでしまうのではないかと心配です。

女の子：成功するかしないかはあなた次第。途中で諦めてしまうようなものなら最初から狙わないほうがいいのでは？ 他にもありますよ。

しっかり働いた後には十分な休息を取りましょう。いろいろな順序を守っていれば突発的な事件にも正しい判断が下せるようになります。パニックを引き起こす出来事が起こります。
幸運の鍵は茶、映画館、あなたがすっぽり収まってしまうような場所。あなたをいつも見つめている視線に気づきませんか？ 周りを見て！

うお座 2/19→3/20

男の子：今のあなたは同じことを繰り返しているだけ。だから、あなたが出ようとしていないだけ。実は前を塞いでいるものは何もないのです。

女の子：どうやったら自分が幸せになれるのかはあなたが1番わかっているはず。だったらやってみればいいのです。みんな応援してますよ。

週前半は趣味で、後半は仕事や勉強で忙しい、つまり忙しい週のようですね。ずるずると1つのことをやり続けるのではなく時間を決めてしっかりやるほうがあなたには向いているみたい。
幸運の鍵は蛍光の緑、大型の動物、夢を見ること。常にカバンの中にメモと筆記用具を入れておくといいでしょう。きっと役立ちますよ。

イラストの見方／■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極（きわみ）

風邪が流行っているが、熱いゲームで風邪もぶっとばせ！

裏技の極 初段 サターンソフト２本
裏技の極 一級 サターンソフト１本
裏技の極 二級 図書券3,000円分
裏技の極 三級 図書券2,000円分

はみ出し情報

この「裏技の極」のコーナーでは、読者からの裏技発見のハガキを募集するのと同時に、「あの裏技ってどうやるんだっけ？」といった質問も受けつけているぜ。気になることがある諸君は、今すぐハガキに記入して送って欲しい。気合のはいったヤツを首を長くして待ってるぜ！

一級 バブルシンフォニー

5種類の隠しモード発見！

愛知県/元木　隆二

オッス！　みんな元気にしてるか？　今週１発目を飾る裏技は、かわいいキャラクターが登場する「バブルシンフォニー」からお届けするぜ。今回、このゲームに数多くのモードが用意されていることが発見された。ノーマルの時とは出現する敵が異なるスーパーモードや、バブルボブルのBGMと背景が楽しめるバブルボブルモード。最初から人間に戻っている人間モード、通常だとミスをした時点で取れなくなるボーナスがミスしても取れるようになるモードの５つだ。

スーパーモード

コマンド
「TAITO」と「VING」のロゴが表示された後、バブルンのうしろのカーテンが開く前に上、C、右、B、A、左、C、下と入力する

通常とは出現する敵が異なるスーパーモードが遊べるぜ。

バブルボブルモード

たまには違った雰囲気で楽しむのもいいだろ。

コマンド
タイトルデモ画面でA、B、A、B、A、B、右、Cと入力する

フルパワーモード

キャラスピードと泡の連射が、フルパワーで始められる。

コマンド
タイトルデモ画面で下、A、B、C、左、右、左、Cと入力する

人間モード

このコマンドで、ぜひGOODエンディングを見てくれ。

コマンド
タイトルデモ画面で左、下、上、B、右、C、A、右と入力する

ボーナス確実

これで、ミスしても隠し部屋に行けるようになるのだ。

コマンド
タイトルデモ画面でB、A、B、A、B、A、左、Cと入力する

二級 セガ ツーリングカーチャンピオンシップ

セガレーシングプロトが使える！

岐阜県/池田　悟

リアルで激しいレースが繰り広げられるこのソフトから、新しい車が使えるようになる裏技が届いたぜ。まずチャンピオンシップでグランドチャンピオンになり、エクストララウンドのアーバンサーキットで３位以内に入賞すればOKだ。

ポイント
チャンピオンシップを勝ち抜き、エクストララウンドで３位以内に入賞する

ただし、使うことができるはエキシビジョンレースのみ。

車を選択するときにXボタンを押して、この車が表示されれば使用可能だぜ。

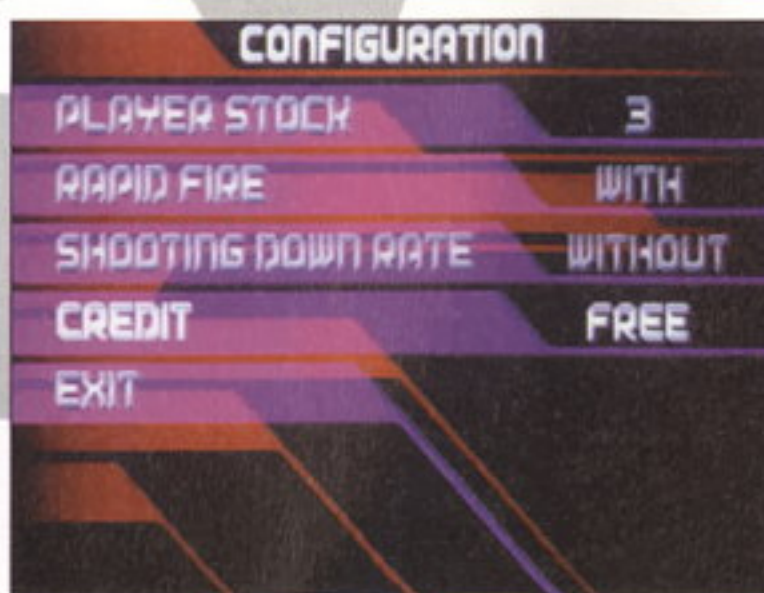
三級 レイヤーセクションⅡ

クレジットFREEでラクラククリア!?

東京都/松井　譲二

シューターに人気の熱いシューティングゲームといえば「レイヤーセクションⅡ」。このソフト、実は結構難しいんだよな。そこで本来なら８までしか増えないクレジットを無限にしてしまう、この裏技を活用しようぜ！

ポイント
コンティニューを含めて約100プレイする

とにかく、ただひたすらコンティニューしプレイしまくろう。

コンティニューを含み約100プレイした後オプションを開くとクレジットをFREEにできる。

裏技大募集中

「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に３本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」の係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

SEGASATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

SEGASATURN

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の"参考意見"としてご覧ください。

1月23日〜1月29日 発売予定ソフト

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ
女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。
今週のメンバー　●REI ●とど ●稲垣美緒 ●出口かおり ●青山ようこ／他

担当ライターズ
最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。
今週のメンバー　●大友順 ●岡野SH ●河野直之 ●いしばん ●まさ／他

ゲストライターズ
サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。
今週のメンバー　●かなめ ●MAN次郎 ●サマライ旗野 ●電波宙年 ●酒井裕晶／他

ガンブレイズS

1月29日発売

マーク「さぁ！行くぞ！」

●キッド
●6,800円（18歳以上推奨）
●RPG（美少女RPG）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.00

結晶をめぐる戦いの渦へ
パソコン版ヒット作品の移植。豊富なビジュアルと濃厚なストーリーが魅力の美少女RPG。

ヒロインジュエルを助けるのだ。

Vol.3　162Pへ

女の子には不向きかな

冒頭からいきなりエッチなコスチュームのおねぇちゃんが出てきてプレイヤーサービスに努めるが、こちとら女なのでちいともうれしくない。またストーリー中で何度も女の子キャラが暴徒や敵の男性に襲われるなど、女性に対する認識が何か間違っている。パソコンゲームからの移植ということで、かなり男性プレイヤーを意識して作られているらしく、女性プレイヤーは不快と感じることもあるかも。ビジュアルがキレイなぶん、通常の2D移動画面や戦闘画面のお粗末さが気になる。女の子は手を出さないほうが無難でしょう。（REI）

5

やっぱ外見より中身だよね

スチームパンクという世界観が新鮮で、4年前に出たゲームとは思えない。パソコン版から大きく変更されたのはHシーン。これは、ビジュアル的にはおとなしめだけど、絵のクオリティが高いので納得できる。さらにHな文章がバンバン出てくるので、自分の想像力しだいで興奮度もアップする。とはいえ、真の面白さはストーリーにあるゲームなので、Hシーンはオマケ。Hだけが目的って人には、それまでの道のりが長いだけにツラいかも。気になった点は、フィールド画面のグラフィックが貧弱なことかな。（大友）

5

発想はおいしいんです

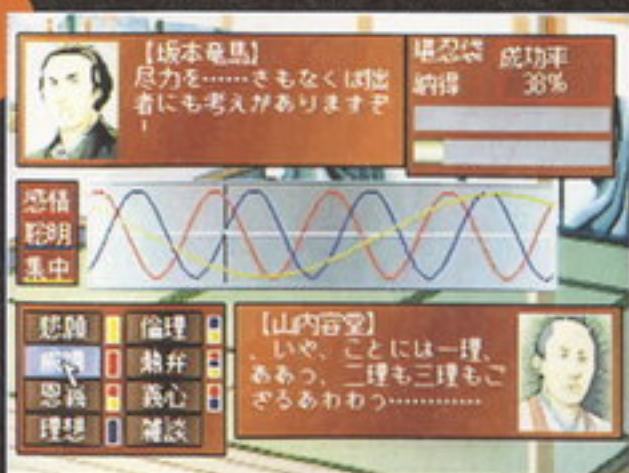
薔薇十字団やエーテル、スチームパンク的な時代背景など、物語の設定部分は、オカルトや空想科学が好きな自分としては非常に好み。ただ、その設定をじっくりと味わうための演出が中途半端な感じで、素直にストーリーに入っていけないのは残念。それとファンタジーでもないのにモンスターがうようよ出てきたり、肉弾戦はからっきしのハズの主人公が、敵の攻撃を受けてもケロッとしていたりと、設定と戦闘が噛み合っていないのも気になる。そういった部分が消化されていれば、自分としては十分に買いだったのにね。（かなめ）

5

坂本竜馬・維新開国

1月29日発売

【坂本竜馬】尽力を……さもなくば拙者にも考えがありますぞ！
【山内容堂】いや、ことには一理、あぁう、二理も三理もござるあわわう…………

●キッド
●4,800円（全年齢推奨）
●SLG（歴史シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用
●シャトルマウス対応

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.33

仮想の歴史を作り出せ！
自分の思想を全国に広める、一風変わった戦国シミュレーション。パソコンからの移植。

総勢500名もの歴史上の人物が登場する。

Vol.4　157Pへ

素人衆手出し無用

この時代が好きとか、詳しいって人なら十2点？　逆にまるっきり知識のない人には敷居の高い作品だと思う。良くも悪くもマニアック。竜馬や有名人以外でも主人公に選べるのがいい。仲間を増やすときの説得イベントも楽しかった。「思想」で国を動かすってSLGは珍しいんじゃ？　行動は自由度が高く、プレイ中に受けるアドバイスもてんでバラバラ。それを「何をすればいいかわからない」と感じるか「何でもアリ」と感じるかはプレイヤーしだいか。操作性はまずまず。画面スクロールがもう少し速いとよかった。（とど）

6

波に乗れればイケるか!?

パソコン版の画面を忠実に移植していて見やすいが、どうも地味な感じ。とりあえず久松勝善という志士でゲームを始めるが、全然仲間を増やせない。なにも面白くなく3時間プレイしたところでプレイ中断。久松に見切りをつけて、坂本竜馬で再スタート。すると、ほんの数分で1人目の仲間を説得成功。それ以降も楽に仲間が増やせるではないか！　今まで苦痛だった仲間の説得が、急に面白くなってきた。しかし、ここまでキャラ差があるのはちょっといただけない。史実に忠実な歴史物SLGの宿命ということか!?（岡野）

5

グラフィックが気になる

デモ画面を見ただけだと「画面がすごく奇麗」という印象を受ける。だが、ゲームを始めると、異様に長いロード時間や、地味な感じのグラフィックにげんなり……。登場キャラクターが多く、ゲームの土台になるストーリーがしっかりしているだけに、ちょっと惜しいですな。自分の選んだキャラクターをどうやって育てればいいかなども画面上で全部教えてくれる、ビギナー向けのシステムもあるので、見ためのさびしさを気にしなければ遊べます。一日の時間が早く過ぎていくのが特徴的だった。（MAN次郎）

5

レビュアーのコ・ノ・ミ
このレビューを書いている人はどんな人？　そんな疑問を持った人は、ここをチェック！　レビュアーのコノミがわかるぞ。

REI
冬は苦手。ついでにポリゴンも苦手。可愛くないから。異議はあるでしょうが、やっぱ2Dゲームのほうが好き。

岡野SH
格闘ゲームをメインにプレイ。しかし、現在やるゲームがない。最近コレだっていうものがないんだよね。

TETSU
今頃「カルドセプト」にハマる。「街」を買うまでこれをやってるつもり。サターンは隠れた傑作が多いね。

酒井裕晶
男として真の漢を求めているので、エロゲーの家庭用版移植反対。あとパズル、洋物以外はなんでも好き。

青山ようこ
いまだにFFⅦのCDやグッズを集めてしまいます。ここまで執着させてくれるゲームがサターンに出ない…淋しいなぁ…。

泰蔵
SLGならまかせて。根気よくじっくりとやり込みます。最近は昔の良質ゲームを掘り出すのが好き。

▼発売予定ソフト

大航海時代外伝

1月29日発売

●光栄
●6,800円(全年齢推奨)
●SLG+RPG(シミュレーションRPG)
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.33

未知なる大海へ飛び出せ!
シリーズ最新作。IIの基本システムを継承し、イベント数が大幅にアップされている。

IIとほぼ同様のマップ構成になっているが…。

Vol.5 130Pへ

女性ユーザーズ
キャラもカワイイよ☆

今作は、従来のファンはより楽しめ、初めてプレイする人にも親切な感じ。親切＝おせっかいではなく、初心者には親切に、やり込んだ人にはよりプレイしやすくなってるところがいい。開店中のショップが、一目でわかる表がいい例です。ヒントおじさん（ヘルプ機能？）も各建物にいて、不明なことはその場ですぐ聞けるしね。個人的には、IIに出てきた人や場所と再会できてうれしいです。ただ、初級・上級どちらの主人公で始めても、スタート時あまりお金に困らないので、慣れてる人は、ちょっと簡単に感じちゃうかも。(美緒)

8

担当ライターズ
冒険心がうずきだす

「大航海時代」シリーズならではの、大海に乗り出し未知の世界を切り拓く快感は健在。遺跡や珍獣を探し求め、食料不足の危機に脅えながら航海を続けるドキドキハラハラとした緊迫感は病みつきになる。ゲームシステムは、「大航海時代II」のままで、とくに問題なし。堅実そのもの。で、問題はグラフィック。一枚絵は皆無で、すべてのイベントがミニキャラ同士のごちゃごちゃとした会話で構成されている。せっかくのコンシューマ用オリジナル作品なのに、グラフィック面が強化されなかったのは残念至極。発奮してほしかったな。(河野)

8

ゲストライターズ
進化したベーシックスタイルってとこ?

正直言って、このシリーズはプレイしていなかったんだけど、「やっときゃ良かった！」と思ったね。オーソドックスなシステムで、派手さはないが、そこがたまらなくいい感じ。地道に自分の行動範囲を広げていき、地道に仕事をこなして地位を獲得していく、ちょっとおじさん臭いかも知れないけどそんな「地道さ」に何となく、SLGってやっぱこうだよな、みたいな感じがしたっす。ユーザーがプレイしやすいよう、考慮されたシステムの扱い易さも○。オーソドックスなぶん、インパクトはないかもしれんけど、この場合問題なしでしょ。(サマライ)

6

フォトジェニック

1月29日発売

●サンソフト
●6,800円(全年齢推奨)
●SLG(恋愛フォトシミュレーション)
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.00

私の一瞬をとらえてね
主人公はカメラマン。コンテストの為に、被写体となる女の子達の表情を引き出そう。

ゲームは1週間単位で進んでいく。

Vol.5 136Pへ

女性ユーザーズ
四季と共に少女も変わるのです

とにかくすぎやまさんの手がける少女たちのグラフィックが素晴らしい。春風の中で、太陽の眩しい夏の海で、彼女たちの息づかいまで伝わってきそう。刻々と季節が移りゆく中、主人公との関係が深まるにつれて少女たちの反応も少しずつ変わっていく。このあたりの自然な描写は女性プレイヤーにも受け入れられると思う。ただそのためにはせっせと写真の技術を磨いたり、体力をアップさせたりとやることが多すぎるかも。ギャルゲーと決めてかからずに、女性もぜひ一度プレイをしてみてほしい。(REI)

8

担当ライターズ
不覚にも涙腺が……

街をさまよいながらイベントを探し、モデルの女の子と出逢って好感度を上げてくのだが……マップがとにかく広い！　主人公には行動力が設定されてて、イベント探しにひと苦労。行ける場所のほとんどが何もないので肩透かしを食らうし。最近のコレ系にしてはヴォイスが少ない点も×。だけど、各キャラの物語は泣かせる話で不覚にもボク的には涙腺が緩んでしまったのでイチオシかな。すぎやま現象氏のイラストが好き、もしくは「女の子の写真を撮る」というシチュエーション好きな人はぜひ。(いしばん)

7

ゲストライターズ
主人公の独り言が気になる

オープニングムービーはとてもキレイで、ちょっと感動。解像度の高いパソコン版がベースのせいか、キャラクターの立ちグラフィックが膝まであって、表情がわかりにくいのが気になった(アップにならない)。一度ヒロインと出会うとその後の出会いは、強制的に起きるのでいいが、MAP 5枚もの場所をあちこち回って彼女たちを探し出すのはかなり大変。週1回デートに誘う方法でもハッピーになれるので、恋愛SLG初心者にもお薦め。テキストがやや冗長だが、イベントを写真におさめて、アルバムを作り上げていく作業はなかなか楽しい。(電波)

6

本格将棋指南　若松将棋塾

1月29日発売

●シムス
●6,800円(全年齢推奨)
●TAB(将棋)
●1～2人用(対戦)

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.66

教えて!　若松先生
有名棋士を数多く育ててきた、若松正和氏が監修。先生が指導する将棋塾で戦略を学ぼう。

初心者も安心して楽しめる内容になっている。

Vol.4 161Pへ

女性ユーザーズ
採点基準は??

将棋塾というだけあって、入塾テストのようなモードがあるのが私のような初心者にはいいですね。CPUは強いと思います。詰め将棋はもちろん、CPUとの対局なんて、初心者難易度で駒をほとんど取られちゃった。あと、いらつくほどじゃないんだけど、対局時のCPUの思考が長めなのと、少々盤面が見づらいのが気になりました。三人指しや目隠し（盤面に置いた駒が見えない）対局など一風変わったモードもあるので、飽きないんじゃないかな。将棋の中～上級者にオススメ。(美緒)

6

担当ライターズ
手堅い作りで安心できるが

対局、詰め将棋、鑑賞モードなど、必要なモノは一通りそろっているオーソドックスな作りで、通常対局の他にも「三人指し」、「目隠し打ち」などの特殊なルールが存在する。気になるのは、詰め将棋の問題数が少ないこととCPU対局の手ごたえが薄いことの2点。対局は初心者～中級～上級とあるのだが、どれも定跡以外の手に対応するのが苦手なようで、詰みを避けようとする無駄な手数稼ぎも目立つ。短い思考時間を考えるとうなずけるが、上級くらいは思考時間を伸ばしてでも、もう少し強い方が良かったかな。初～中級の人、お父さんへの贈り物に◎。(まさ)

6

ゲストライターズ
気軽に遊べるが

駒の種類が設定できるなど、オプションの充実と、操作性の良さで、プレイはしやすい。将棋塾モードや詰め将棋モードの問題も、ひねりが効いてて○。特に、3人の相手と同時に対局する「三人指し」と、駒が見えなくなる「目隠し将棋」があるのが将棋指しにはうれしい。ただ、思考ルーチンに関しては、定跡パターンが少なく、捨て歩連続打ちがあり、寄せの段階になっても投了しないなど、そう強くはない。それだけに本格対戦将棋とは言い難いが、思考時間は長くないので、気軽に遊ぶにはなかなかいい1本ですな。(酒井)

8

▼発売予定ソフト

AZEL ーパンツァードラグーンRPGー

1月29日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 9.00

●セガ
●6,800円(全年齢推奨)
●RPG(ロールプレイングゲーム)
●バックアップあり
●1人用
●4枚組
●マルコン対応

新たなるパンツァーワールド
人気シリーズがRPGに! 新しいシステムも、シリーズを通して深まる謎も見逃せない!

キャラクターとの会話も重要なポイントだ。

Vol.5 38Pへ

女性ユーザーズ

RPGになっても一級品

なんといってもグラフィックがきれい。ダンジョンはもちろん、敵も人間も想像以上。ポリゴンであれだけ表情が出せるのかと驚きましたよ。またムービーのカメラワークも秀逸で見応えもタップリ。戦闘はドラゴンに乗って攻性生物を倒すというシリーズを踏襲した作りなのがうれしい。エクセレントを狙いたくなるプレイヤー心理をもうまくついてるわよねぇ。ただ、焦ると間違えちゃうからバーサークは一度に表示してほしかったな。ところどころ人間の動きがスムーズでないけど、そんなの微々たること。絶対満足いくデキです。(かおり)

9

担当ライターズ

超大作に偽りなし!

前作までと画面は似ているけれど、これは正真正銘のRPGだ。「位置取り」などの新機軸がてんこ盛りだけど、難易度は易。ただし、戦闘の評価やドラゴンの成長にこだわれば、とことん遊び込める造りになっている。70分を越えるムービーは長編映画を見ているようで、実力派声優陣の熱演も含めて大満足。シューティングとしてのパンツァーファンとしては賛否両論あるだろうが、サターンの限界に挑んだ意欲作として「必見の価値アリ!」。4枚組みで6,800円というのもお買い得。個人的にはアゼルにラブラブ!って感じで10点です。(LINNE☆)

9

ゲストライターズ

サターンRPG最高峰の予感!

正直「RPGのパンツァーぁ?!」とか思ってたんだけど、いざプレイしてみたら、コレが大間違い。ものスゴい時間と労力が掛けられた作りに、開発陣の底力を見たってカンジ。見せ場に次ぐ見せ場で手に汗握る物語と演出、すべてが3Dで表現された画面、距離の概念が導入された会話システムなど、その魅力をすべて伝えるにはスペースが足りなさすぎ。その中でも絶賛に値するのが戦闘の面白さ。攻撃するタイミングと位置取りで結果が大きく左右されるシステムは、かなりの緊張感が味わえること請け合いだ。オレは買う。キミも買え〜っ!!!! (馬波)

9

ファーランドサーガ

1月29日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.00

●テイジイエル
●6,800円(全年齢推奨)
●SLG+RPG(シミュレーションRPG)
●バックアップあり
●1人用
●シャトルマウス対応

運命には逆らえないのだろうか
ちょこちょこ動き回るチビキャラがかわいい、ファンタジックSLG。パソコン版の移植。

豪華声優によるイベントシーンも見逃せない。

Vol.1 121Pへ

女性ユーザーズ

いい素材は手を加えすぎないほうが

斬新なシステムや派手なグラフィックが目立つ最近のゲーム群の中では、ちと地味な印象を受けるかも。ただ、移植作に対しては、ついサターンならではの大きな追加や改良を求めがちだけど、オリジナルが秀作で、なおかつプレイしていた人がそう多いものでなければ、忠実な移植に重きを置くのも良しでしょう。PC版をプレイしていないので断言できないけど、このゲームは顕著な追加はボイスやイベントシーンなどにとどめて、手堅くまとまった中味は下手にいじってないのでは? "今回は"いい判断でしょう。(ようこ)

8

担当ライターズ

クラシカルな雰囲気

ぱっと見て、ひと昔前のSFCのゲームかと思った。まぁ、それもクラシカルでいいかな? なんて思っても見たんだけどね。お話もファンタジーしててボクの好みではあるんだけど、とにもかくにもレスポンスが悪い! キャラの移動先を決定してから移動を始めるまでにゆうに1秒くらいかかるし、敵の思考時間もかなり長い。シミュレーションではかなりのマイナスポイントだと思うよ。ただ、戦闘のアニメがオフにできたりする点は○。せめてこれくらいなきゃやってられないです。すご〜く時間のある人向け。(いしぱん)

6

ゲストライターズ

待ち時間がやや長い

前作は戦闘シーンをポリゴンキャラにするなど、オリジナル色の出し方に疑問があったが、今回はいい感じ。中でも戦闘アニメをオン・オフできるようにしたのは大正解。イベントシーンも程良い長さで、キャラの掛け合いを見ながらテンポ良くゲームを楽しむことができる。立体MAPはやや見づらいが、移動後の戦闘指示、いきなり戦闘のどちらも可能など操作に不満はない。ただ敵のターンが、思考のせいかとても長くイライラさせられた。小さくまとまっている感はあるが、戦闘SLGが好きならお薦めだ。(電波)

7

仙窟活龍大戦 カオスシード

1月29日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.00

●ネバーランドカンパニー
●6,800円(全年齢推奨)
●SLG(ダンジョン育成シミュレーション)
●バックアップあり
●初回限定版のみ2枚組

仙窟を運営しよう
不思議な洞窟"仙窟"を育てるSLG。風水属性を組み合わせて、無限に成長させよう。

プレイヤーは洞仙を目指し修行に励むが……。

Vol.5 46Pへ

女性ユーザーズ

風水ブームの今が旬よ

システムがやや複雑なものの、最初にちゃんと入門用に手取り足取り教えてくれるし、それでも疑問がわいた時には集計タイム中にヘルプで確認できるという親切設計。ただ、操作に慣れるまでは無鉄砲に部屋を作ったあげく、やたら攻め込まれたりして大変かも。相手がダンジョンだけに愛着がわきづらいけど、かなりイケてます、これ。なぞ窟もなかなか解きがいがあってグッド。ただ後半やたらムズいけど。同梱のオマケディスクもファンにはうれしいかな。噛めば噛むほど味のあるスルメのよーなゲーム、ぜひ一度お試しあれ。(かおり)

9

担当ライターズ

最強の仙窟設計を目指せ!

キャラもいいし音楽もいい。ヘルプ機能も充実してます。でも、基本的にはディープなシミュレーション。挑戦しようと思えば、いくらでも深く遊べるゲームです。SFCからの移植ですが、シナリオも増えたし、SFC版をプレイした人でもしっかり遊べるんじゃないかな。ただ、ビジュアルは前のほうがよかったかも。派手になったのはいいけど、仙術を使うたびに敵の居場所を見失うしなっちゃって、気づくとやられてGAME OVERなんてことに……。とはいえ、完成度は高く、時間さえあれば、いつまででも遊んでいられるゲームです。(美緒)

7

ゲストライターズ

難解ですが傑作です

第一印象は「とっつきにくい」ゲーム。風水の法則に従って部屋を作っていくという、パズルともシミュレーションともつかないスタイルなため、始めるまでにちょっと勇気はいるが、基本を覚えてしまうとこれが実にハマる。特に自分の理想とする部屋のつながりが作れたときの快感はまさに至福の喜び。派手さはないが隅から隅まで細やかに作り込まれており、非常に好感が持てる作品。シナリオもなかなかいいが、オレ的にはちょっと長い感じ。ゲーム本編に入るまでが結構長いんだよね。おまけCDは、オレは別にいいや。(TETSU)

8

▼発売予定ソフト

セガサターンで発見!! たまごっちパーク

1月29日発売

●バンダイ
●6,800円(全年齢推奨)
●SLG(育成シミュレーション)
●バックアップあり
●1人用
●パワーメモリ同梱

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.33

サターンでも育てよう
人気のデジタルペットがサターンに登場。オリジナル要素も満載。どんな子に育つかな?

ミニゲームで、たまごっちを鍛えよう。

Vol.5 134Pへ

女性ユーザーズ

もう、子育てに疲れました……

携帯ペット時代の、時間感覚はどこへやら。「何に育つのか」という探求心にまかせて、たまごをかえしすぎると地獄のような、ごはん、トイレの世話、ごきげんアップゲームのローテーション。作業的になれば、当然育つキャラもほとんど同じ。たまごを全部かえして「ムリからにはやい」で世話できる人は、かなりのキレ者。たまごっちパークで、2～3匹をぼんやりと眺めつつ過ごすのがこのゲームの真骨頂なのか? よっぽどのたまごっち好きか、SS版オリジナルキャラ「ソニックっち」を育てたい人はやるしか。(美雅捨)

6

担当ライターズ

みみっちLOVE

はっきり言うと、携帯できない固定のモニターに向かってたまごっちを育てるのは大変。育成のために必要となるゲームも、何代ものたまごっちを育てるうちに、面倒に思えてくるのは事実です。っていうか、ゲームの種類が少ないうえ、簡単=単調すぎるので、ある程度プレイすると育成が機械的になりがち=飽きやすいんだよね。付属の専用パワーメモリーじゃないとセーブできない、っていうのも今ひとつ。それでも! あのたまごっちたちのむちゃカワイイ仕草や表情を見るためだったら、私はプレイしちゃうかな! (美緒)

7

ゲストライターズ

ソニックっち出ねーよ!

「ヒストリーかん」や「おはか」があることで、世代を重ねて隠しキャラを出してやろうとする意欲がわく。ソニックっちを出すことを目標にすれば、かなり長い時間楽しめるかも。ただ、音声による呼び出しが少ないので、常に画面を見ていなければならず、そのためにプレイがひたすら作業的になってしまうのは困りもの。購買層を意識してか、ミニゲームは簡単ですぐ飽きてしまう。進化に関するパラメータも単純でわかりやすすぎるぐらい。でもキャラのアクションがかわいいからいいか? 根気がある人ならよりおすすめ。(泰蔵)

6

NOON(ヌーン)

1月29日発売

●マイクロキャビン
●4,800円(全年齢推奨)
●ACT+PUZ(アクションパズル)
●バックアップあり
●1~4人用(対戦)
●マルチターミナル6対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 5.33

やり始めたらクセになる?
新感覚の対戦型パズルゲーム。かわいいキャラが、画面いっぱい暴れまわる!

シナリオの他、3モードが収録されている。

Vol.35 152Pへ

女性ユーザーズ

キャラクターがメチャかわいい!

とってもキレイなグラフィックにメチャかわいいキャラクター(特に女の子)、対戦前後のセリフもけっこうナイス……なんだけど、肝心のゲーム部分がどうしても楽しめない。操作はいたってシンプルだし、ルールもいろいろと工夫されていて、複雑なテクニックを駆使することも可能。でも勝利条件やルールの要素がうまくかみ合ってない感じ。せっかくの連鎖やアイテム、必殺技などを意図的に生かすチャンスが少なく、ただただ自分の陣地を守る(NOONの排除)だけになる。絵的な部分が良いだけに本当に惜しい。(とど)

6

担当ライターズ

友達との対戦禁止(笑)

このゲームの恐ろしさは「対戦」にあります。どんなに仲のいい親友とプレイしても、最後は罵声の嵐が飛び交うこと間違いなし! といっても悪い意味じゃないんです。最後の最後まで逆転の可能性が残されてるので、ムチャクチャ対戦が熱いっていうことなんです。とにかく、キャラは可愛いし、湧き出てくる宝玉をぷちっと押しつぶす感覚もたまりません。ハードロックなBGMもカッコいい。大量連鎖が可能なのも○。ただ、ちょっと操作しづらい。アクション要素が強いゲームなので、慣れないうちは大変だと思います。(美緒)

7

ゲストライターズ

ちっとも気持ちよくないぞ

パズル性よりもアクション要素が強いのは別にいいが、チョイと忙しすぎやしないかい? セコセコと動き回って一生懸命並びを変えて連鎖を作ろうとするも、すぐさま敵にジャマされて崩される。玉を一気にスパッと消すことができず、対戦パズル特有の爽快感などカケラもなし。特にストーリーモードはコンピュータが的確で狡猾なため、ストレスが貯まる一方である。同一画面で対戦をするにはちょっと錬り込みが足りないのでは。画面がポップでグラフィカルなぶん、完成度の低さが目立ってしまっている。(TETSU)

3

UNO DX

1月29日発売

●メディアクエスト
●4,800円(全年齢推奨)
●TAB(UNO)
●無限コンティニュー制
●1~2人用(対戦)

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 4.66

君もUNO同好会に入会しない?
おなじみ「UNO」が個性的なキャラを従えて登場。フリー他、全部で3つのモードがある。

個性豊かなキャラ達とゲームを楽しもう。

Vol.5 140Pへ

女性ユーザーズ

UNOにかける青春

UNOのプレイしている感覚はおおむね良好。ただ、いちいちしゃべることとアニメーションにストレスを感じる。アドバンスドモードでは、アドベンチャー風に進むストーリーに沿って、心ゆくまでいろいろなルールのUNOができるのだが、惜しむらくは、登場キャラやセリフが無難にまとまってしまっている点か。キャラやストーリーの好みなんて人それぞれだし、UNOというスタンダードなゲームゆえの配慮かもしれないけれど、私にはちょっと……。UNOそのものには手を加えられない以上、+αの部分で遊び心を発揮してほしかった。(とど)

6

担当ライターズ

声優はいいんだけど……

草尾毅や制服向上委員会など、声のキャスティングには文句のつけようもない。だが、UNOにストーリーをつけてしゃべらせるだけっていうのは、少し安易すぎるのでは? ゲームに登場するキャラにしても、どこかで見たことのあるようなキャラばかりで、あまり魅力を感じない。また、ストーリーを進めていくアドバンスドモードは相手が強すぎる。ストーリー中盤あたりから相手がいいカードばかり持っていて、まるで勝てなくなってしまう。クリアするために、コンティニューをくりかえす単純作業。これじゃ、さすがに飽きちゃうよ。(邪影丸)

4

ゲストライターズ

主人公の「宇野君」は好き

単純にUNOをやり、対戦で勝ち進んで学園もののストーリーを楽しむというもの。しかし、総合的に見てみると、最初に配られたカードの善し悪しで勝利が決まるCPUと、ありがちなストーリーはシックリこなかった。また、友達と対戦できるシステムがありながらも、プレイヤーのカードが相手にも見えてしまうので、ぜんぜん緊張感がない……。キャラクターの声を演じる人たちが有名な方々だけに、ちょっともったいない気がしたかな。ヒネリのあるイベントを取り入れるなど、なにか1つほしかったっすね。(MAN次郎)

4

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A・RPG…アクションロールプレイング／S・RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
29日	魔法少女プリティサミー　ハートのきもち	6,800円	NECインターチャネル	ADV	
1月 29日	ガンブレイズS	6,800円	キッド	RPG	18推
29日	坂本竜馬・維新開国	4,800円	キッド	SLG	
29日	大航海時代外伝	6,800円	光栄	S・RPG	
29日	フォトジェニック	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
29日	フォトジェニック(初回限定版)	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
29日	本格将棋指南 若松将棋塾	6,800円	シムス	TAB	
29日	AZEL ーパンツァードラグーンRPGー	6,800円	セガ	RPG	マルコン、④
29日	ファーランドサーガ	6,800円	テイジイエル	S・RPG	
29日	仙窟活龍大戦 カオスシード	6,800円	ネバーランド カンパニー	SLG	
29日	仙窟活龍大戦 カオスシード(初回限定版)	6,800円	ネバーランド カンパニー	SLG	②
29日	セガサターンで発見!! たまごっちパーク(パワーメモリ同梱)	6,800円	バンダイ	SLG	
29日	速攻生徒会	6,800円	バンプレスト	格闘ACT	
29日	NOON(ヌーン)	4,800円	マイクロキャビン	A・PUZ	マルチ
29日	UNO DX	4,800円	メディアクエスト	TAB	
5日	くのいち捕物帖	5,800円	CSK総合研究所	ADV	
2月 5日	Winter Heat	5,800円	セガ	SPT	マルチ
11日	Fighting Illusion~K-1 GRANDPRIX~翔(セガサターンコレクション)	2,800円	エクシングエンタテイメント	格闘ACT	
11日	テナントウォーズ	5,800円	キッド	TAB	
11日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND(セガサターンコレクション)	2,800円	ゲーム アーツ	TAB	
11日	2度あることはサンドア〜ル(セガサターンコレクション)	2,800円	CSK総合研究所	バラエティ	
11日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	SLG	
11日	サクラ大戦(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ADV	マウス、②
11日	SDガンダム GCENTURY S	6.800円	バンダイ	SLG	
11日	トゥームレイダース(セガサターンコレクション)	2,800円	ビクター／ビクターソフト	A・ADV	
11日	ラングリッサーIII(セガサターンコレクション)	2,800円	メサイヤ	S・RPG	
19日	信長の野望 戦国群雄伝	5,800円	光栄	SLG	
19日	バーチャコップ　スペシャルパック(銃同梱)	5,800円	セガ	SHT	銃
19日	プロ野球チームもつくろう！	5,800円	セガ	SLG	
2月 19日	すごぺんちゃー〜ドラゴンマスターシルク外伝〜	5,800円	データム・ポリスター	TAB	
26日	バトルガレッガ	5,800円	エレクトロニック・アーツ	SHT	
26日	ステラアサルトSS	5,800円	シムス	SHT	
26日	メッセージ・ナビ VOL.2	2,800円	シムス	ETC	
26日	SEGA AGES／パワードリフト	3,800円	セガ	RAC	マルコン、ハンドル
26日	バーニングレンジャー	5,800円	セガ	ACT	マルコン
26日	慟哭　そして…	6,800円	データイースト	ADV	18推、マウス
26日	パチンコホール〜新装大開店〜	5,800円	ネクストン	SLG	
26日	白き魔女〜もうひとつの英雄伝説〜	6,800円	ハドソン	RPG	②
26日	ラングリッサー〜ドラマティック エディション〜	6,300円	メサイヤ	S・RPG	
26日	悠久幻想曲 2nd Album	5,800円	メディアワークス	SLG	
26日	湾岸トライアルLOVE	未定	ビクター／パックインソフト	RAC	ハンドル
中旬	SAVAKI(サバキ)	5,800円	マイクロキャビン	格闘ACT	
未定	Jリーグ　実況炎のストライカー	5,800円	コナミ	SPT	
未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	6,800円	ジャレコ	ADV	18推、②
未定	ツアーパーティー　卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
5日	タイムコマンドー	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
3月 5日	ワイプアウトXL	5,800円	ゲームバンク	RAC	
5日	ナイル河の夜明け	6,800円	パック・イン・ソフト	SLG	
5日	VIRTUAL麻雀	8,800円	マイクロネット	麻雀	
12日	EVE The Lost One	7,800円	イマディオ	ADV	④
12日	Pia♡キャロットへようこそ!!	6,800円	キッド	恋愛SLG	18推
12日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT(セガサターンコレクション)	2,800円	ゲーム アーツ	SHT	
12日	上海　万里の長城(セガサターンコレクション)	2,800円	サンソフト	PUZ	
12日	BAROQUE	6,800円	スティング	RPG	
12日	コマンド＆コンカー(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	SLG	②
12日	ダイナマイト刑事(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ACT	
12日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS(セガサターンコレクション)	2,800円	ティー・イー・エヌ研究所	パチンコ	SANKYO FF対応
12日	シーバス・フィッシング2(セガサターンコレクション)	2,800円	ビクター／ビクターソフト	SLG	
19日	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
19日	プリンセスクエスト(特別限定版)	5,900円	インクリメントP	RPG	
19日	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2~彩(いろどり)のラブソング~	5,800円	コナミ	ADV	マウス
19日	わくわくぷよぷよダンジョン	5,800円	コンパイル	RPG	
19日	★テニス・アリーナ	5,800円	UBIソフト	SPT	マルチ
26日	プライマルレイジ	5,800円	ゲームバンク	格闘ACT	
26日	ヘクセン	5,800円	ゲームバンク	ACT	
26日	提督の決断III with パワーアップキット	9,800円	光栄	SLG	
26日	あやかし忍伝くの一番 プラス	6,800円	翔泳社	SLG	
26日	Techno Motor(テクノモーター)	4,800円	電子メディアサービス	ETC	
26日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	未定	SNK	格闘ACT	RAM必須
未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
下旬	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	7,900円	エニックス	ADV	⑤
未定	ワンダー3／アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
未定	サイキックフォース	5,800円	ゲームバンク	格闘	
未定	THE HOUSE OF THE DEAD	5,800円	セガ	SHT	銃
未定	新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド	6,800円	セガ	ADV	②
未定	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	4,800円	セガ	RPG	
未定	ドラゴンフォースII　〜神去りし大地に〜	5,800円	セガ	S・RPG	
未定	チョロQパーク	5,800円	タカラ	RAC	
未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	

月	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
3月	未定	ザ・コンビニ2 〜全国チェーン展開だ！〜	5,800円	ヒューマン	SLG	
	未定	ドリーム・ジェネレーション 恋か？仕事か!?……	6,300円	メサイヤ	恋愛SLG	
	未定	クロス探偵物語	6,800円	ワークジャム	ADV	②
	未定	卒業III〜Wedding Bell	未定	小学館プロダクション	育成SLG	
4月	2日	ウイニングポスト3	6,800円	光栄	SLG	
	2日	信長の野望 将星録	9,800円	光栄	SLG	
	2日	★組み立てバトル くっつけっと	5,800円	テクノソフト	SLG	
	4日	サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜	未定	セガ	ADV	
	9日	機動戦士ガンダム ギレンの野望	6,800円	バンダイ	SLG	
	23日	ゲームで青春	5,800円	キッド	TAB	
	23日	ガングリフォンII	6,800円	ゲーム アーツESP	SHT	ツインケーブル
	23日	探偵神宮寺三郎〜夢の終わりに〜	5,800円	データイースト	ADV	
	30日	ケリオトッセ！	4,800円	増田屋コーポレーション	ACT	
	中旬	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	
	未定	スチームハーツ	7,800円	戯画	SHT	
	未定	ルームメイト3〜涼子 風の輝く朝に〜	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
	未定	ひみつ戦隊メタモルV	5,800円	毎日コミュニケーションズ	ADV	
	未定	Code R(コード・アール)	未定	クインテット	RAC+ADV	
5月	28日	王様げーむ	6,800円	ソシエッタ代官山	バラエティ	②、18推
	未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
7月	未定	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
今春	未定	ルパン三世〜ピラミッドの賢者〜	5,800円	アスミック	ACT	
	未定	SNKファン・コレクション 餓狼伝説	未定	SNK／夢工房	バラエティ	
	未定	CHILL(チル／仮称)	5,800円	エレクトロニック・アーツ	SPT	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	②
	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ2(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
	未定	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
	未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
	未定	海辺(ビーチ) でリーチ！	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	クロック！ パウパウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	マルコン
	未定	WORLD SOCCER RPG(仮称)	未定	エニックス	SPT+RPG	
	未定	ヴァンパイア セイヴァー	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	未定	悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜	未定	コナミ	ACT	
	未定	少女革命ウテナ(仮称)	未定	セガ	ADV	
	未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	スーパーロボット大戦F〜完結編〜	未定	バンプレスト	S・RPG	
	未定	クーリエ・クライシス	未定	BMGジャパン／NewLevel	ACT	
	未定	制服〜ハイスクールカウントダウン〜	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
今夏	未定	アンジェリーク デュエット	7,800円	光栄	SLG	
	未定	アンジェリーク デュエット(プレミアムBOX)	9,800円	光栄	SLG	
	未定	七つの秘館 戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
	未定	★アドヴァンストV.G.2	6,800円	テイジイエル	格闘ACT	
	未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
	未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
	未定	ファインドラブ2	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
98年内	未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	

月	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
98年内	未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	拡張RAM
	未定	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
	未定	★SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	未定	セガ	SHT	
	未定	E・TUDE〜エチュード〜(仮称)	未定	TAKUYO	ADV	
発売日未定	未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
	未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	モンスターメーカー 〜ホーリーダガー〜	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	ライデンファイターズ	5,800円	エレクトロニック・アーツ	SHT	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	頭文字D〜公道最速伝説〜	5,800円	講談社	RAC	ハンドル
	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
	未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER1 天国に行けないパパ	6,800円	サクセス	ETC	②
	未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER2 ボーイズ・ライフ	6,800円	サクセス	ETC	②
	未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER3 インターセプター	6,800円	サクセス	ETC	②
	未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
	未定	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	2,800円	セガ	RAC	モデム必須
	未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
	未定	ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険	5,800円	BPS	A・RPG	
	未定	ダンジョン・マスター ネクサス	6,800円	ビクター／ビクターソフト	RPG	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	フレンズ〜青春の輝き〜	未定	NECインターチャネル	ADV	
	未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	スレイヤーズ ろいやる2(仮称)	未定	角川書店／ESP	RPG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店／ゲーム アーツ	RPG	
	未定	バイオハザード 2	未定	カプコン	ETC	
	未定	ポケットファイター	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM対応
	未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	未定	コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜	未定	コナミ	A・SHT	
	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
	未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！ with シェイプ UP ガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	ハート オブ ダークネス	未定	セガ	ACT	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
	未定	かもめ大作戦 〜女神たちのささやき〜	未定	ビング	SLG	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイI ブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

SEGA SATURN MAGAZINE

誌上通信販売

「SEGA MAGAZINE」好評無料配布中！ 次号は1/末からSEGAの全国主要施設で配布予定です。通販も掲載しているのでよろしく！

☎マークの商品は、必ず電話で在庫を確認してから申し込んでください。
※☎マークのついていない商品は右下の注文書で申し込めばＯＫです。
電話予約：☎03-3324-6136 月～金（祝日を除く）10:00～19:00
受付開始：1月23日 10:00～
※掲載商品はすべて消費税込みの金額で表示してあります。
計算間違えのないように気を付けてね！

PRESENT

今号の通信販売でのお買い上げ金額（送料含む）が1万円以上の方に、もれなく「セガフリークス ザ・カード」をプレゼント。
さらにご注文いただいた全員の中から抽選で、「ソニックグッズセット」と「バーチャファイターグッズセット」をそれぞれ1名の方にプレゼントいたします。（プレゼントの発送をもって発表にかえさせていただきます。）

ハーイ！1ヶ月のごぶさたでした。
SEGAのキャラクターグッズを家に居ながらにして
手に入れられちゃう要チェックのページだよ。
今回は新学期に向け、SONICのインテリアグッズを大紹介。
好きなキャラに囲まれてれば、気分は“It's COOL！”

SONIC

［インテリアシリーズ・ジャングル］

1-A. カーテン（100×135cm） **¥2,835**
1-B. カーテン（100×178cm） **¥3,045**
2-A. マルチカバー（195×200cm） **¥4,095**
2-B. マルチカバー（195×300cm） **¥6,090**
3. 背当てクッション **¥2,079**
サイズ●45×45cm
4. シートクッション **¥1,869**
サイズ●45×45cm
5. ミニクッション **¥1,554**
サイズ●30×30cm

1～5

［インテリアシリーズ・ギンガム］

6-A. カーテン（100×135cm） **¥2,835**
6-B. カーテン（100×178cm） **¥3,045**
7-A. マルチカバー（195×200cm） **¥4,095**
7-B. マルチカバー（195×300cm） **¥6,090**
8. 背当てクッション **¥2,079**
サイズ●45×45cm
9. シートクッション **¥1,869**
サイズ●45×45cm
10. ミニクッション **¥1,554**
サイズ●30×30cm

6～10

［インテリアシリーズ・エアプレーン］

11-A. カーテン（100×135cm） **¥3,360**
11-B. カーテン（100×178cm） **¥3,570**
12-A. マルチカバー（195×200cm） **¥4,095**
12-B. マルチカバー（195×300cm） **¥6,090**
13. 背当てクッション **¥2,079**
サイズ●45×45cm
14. シートクッション **¥1,869**
サイズ●45×45cm
15. ミニクッション **¥1,554**
サイズ●30×30cm

11～15

［インテリアシリーズ・その他］

16-A. レースカーテンダッシュ **¥1,785**
サイズ●100×133cm
16-B. レースカーテンダッシュ **¥1,995**
サイズ●100×176cm

16

17-A. レースカーテンフェイス **¥1,785**
サイズ●100×133cm
17-B. レースカーテンフェイス **¥1,995**
サイズ●100×176cm

17

18. ソニックタッセル（1個） **¥1,029**

18

19. ソニック貯金箱 **¥3,990**
20. トレーナー スマイル **¥3,990**
カラー●ロイヤルブルー、レッド、グレー
サイズ●M、L
21. トレーナー フェイス **¥3,990**
カラー●ロイヤルブルー、グレー
サイズ●M、L
22. ぬいぐるみ（小） **¥2,625**
サイズ●約25センチ
23. ソニックZippo回転 **¥7,140**

19　20　プリント部分　21　23

SPECIAL お買得企画！

24-A. ソニック 福袋（Mサイズ） **¥5,250**
24-B. ソニック 福袋（Lサイズ） **¥5,250**
※M・Lサイズの違いは衣類のサイズの違いです。

感謝をこめて、ドーンと大放出。トレーナーやTシャツ、ステーショナリなどのソニックグッズが10,000～15,000円相当入っているよ。中身は届いてのお楽しみ！

ご注文・ご入金第1次締切：2月5日　第1次分商品発送：'98年2月下旬頃
ご注文・ご入金最終締切：2月16日　最終締切分商品発送：'98年3月中旬頃
［締切日までに入金確認ができないとキャンセル扱いになる場合があります。注意！］

次回は、2/20 発売号に掲載の予定です。楽しみに待っていてね。リクエストやご意見もお待ちしています。
以前のサタマガで取り扱った商品にも一部在庫がございます。お気軽にお問い合せ下さい。

センチメンタル グラフティ

【スーパー・トーキング・フィギア 1/8（完成品）】
各キャラオリジナルの声優による3種類の会話が聞けます！

- 25-A. 遠藤 晶 ¥3,990
- 25-B. 杉原真奈美 ¥3,990
- 25-C. 松岡千恵 ¥3,990
- 25-D. 七瀬 優 ¥3,990
- 25-E. 永倉えみる ¥3,990
- 25-F. 沢渡ほのか ¥3,990

25-D.E.F

【1/6 フィギア（完成品）】

- 26-A. 星野明日香 ¥4,179
- 26-B. 永倉えみる ¥4,179
- 26-C. 山本るりか ¥4,179
- 26-D. 遠藤 晶 ¥4,179
- 26-E. 綾崎若菜 ¥4,179
- 26-F. 松岡千恵 ¥4,179
- 26-G. 七瀬 優 ¥4,179

26-E 26-F

サクラ大戦

【さくら大戦 Zippo ライター】
A～F はシリアル No. 入り

- 27-A. 真宮寺さくら ¥9,450
- 27-B. 神崎すみれ ¥9,450
- 27-C. マリア・タチバナ ¥9,450
- 27-D. アイリス ¥9,450
- 27-E. 李紅蘭 ¥9,450
- 27-F. 桐島カンナ ¥9,450
- 27-G. ロゴ 壱 ¥9,450
- 27-H. ロゴ 弐 ¥10,500

27-E 27-G 27-H 表 27-H 裏

【アクションドールシリーズ】
着せ替えタイプのフルアクションドール。27ヶ所可動

- 28-A. 真宮寺さくら（平服） ¥10,290
- 28-B. 真宮寺さくら（戦闘服） ¥10,290

【SEGA リアルモデルシリーズ】
29-A～C はオリジナルボイス CD 入り

- 29-A. 真宮寺さくら ¥2,079
- 29-B. 李 紅蘭 ¥2,079
- 29-C. アイリス ¥2,079
- 30. SEGA リアルモデルシリーズプチ 帝劇プチ花組 メインキャラクター 6 体セット ¥1,029

28-A 28-B

【SEGA キャラドール（植毛人形）シリーズ】
大量入荷！

- 31-A. 真宮寺さくら（剣付） ¥3,360
- 31-B. 李 紅蘭（チビロボ付） ¥3,360

31-A 31-B

当コーナーに商品掲載をご希望のメーカーの方は弊社までご連絡ください。

エトセトラ

- 32. ジャッキー 炎の革ジャン ¥50,400
  サイズ●M、L
- 33. 綾波レイ Zippo ライター ¥8,400
- 34. EVA ジグソーパズル ポストカードコレクション（1） ¥3,150
  1,000 ピース サイズ●50×75cm
  ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京
- 35. スーパーロボット烈伝 マジンガー Z ソフビ（完成品） ¥7,140
  約 40 センチ
- 36-A. セガフリークス ザ・カード SELECTION3 1 箱 ¥9,450
- 36-B. セガフリークス ザ・カード SELECTION3 10 袋 ¥3,150
- 37. セガフリークス ザ・カード 専用ファイル ¥1,575

32 33

LOOK! 1998 年カレンダー好評発売中！

- 38. 新世紀エヴァンゲリオン ¥1,680
  A2 サイズ（425×595 ミリ） 全 7 枚
- 39. サクラ大戦 ¥1,680
  A2 サイズ（425×595 ミリ） 全 7 枚

38 39

お申し込み方法

★ご注文&お支払い
☎ マークの商品は必ず電話で在庫をご確認の上お申し込みください。電話予約をせずにご入金いただき、限定数を上回ってしまった場合、商品代金のみのご返却となりますのでご注意ください。

代金先払いになっております。お支払い方法によってご注文方法が異なりますので、お間違えのないようお願いいたします。
※いずれも手数料をご負担ください。

●銀行振込
①右の注文書、またはコピーに必要事項をご記入の上切り取り、官製ハガキに貼付、または封書にてご郵送ください。ＦＡＸも受け付けます。
②合計金額を下記口座宛にお振り込みください。

三和銀行　永福町支店　普通口座　1055534
口座名義　株式会社ミントスタッフ

●郵便振替
①もよりの郵便局に備え付けてある振り替え用紙の通信欄にご注文商品の「商品番号、商品名、カラー、サイズ、数量、予約した方は予約番号」をご記入の上、合計金額を添えて下記口座宛にお手続きください。

口座番号　00190-8-75235
株式会社ミントスタッフ 「サタマガ」通信販売係

●現金書留
①右の注文書、またはコピーに必要事項をご記入の上切り取り、現金書留封筒に合計金額の現金とともに入れてご郵送ください。
※お釣りのないようにお願いします。

送り先／〒156-0043 世田谷区松原 1-38-28 松原片桐屋ビル 3F
株式会社ミントスタッフ 「サタマガ」通信販売係

※締切日までに入金が確認されませんとキャンセル扱いになりますので、なるべく 1 週間前までにお手続きをお済ませくださるようお願いいたします。

☎ マーク以外の商品は充分にご用意していますが、万が一品切れになってしまった場合には、お申し込み代金をご返却させていただきます。あらかじめご了承ください。

■配送手数料：全国一律、注文個数に関わらず 650 円です。
■商品の交換・返品・商品に不都合のあった場合、商品到着後 10 日以内に送料着払いでご返送ください。

※お客様のご都合で交換をご希望の場合は、送料はすべてお客様負担になります。またご返金の場合、商品代金のみのご返金になります。

「サタマガ」2/6号　通信販売注文書

商品No.	商品名	サイズ	カラー	単価	数量	小計
				円		円
				円		円
				円		円
				円		円
				円		円
配送手数料				650円	―	650円

■配送手数料は全国一律、注文個数にかかわらず650円です。
合計金額が1万円以上の方にもれなく限定販売の「セガ・フリークスカード」をプレゼントします。➡ 総合計　円

フリガナ 住所（お届先）	〒	Tel.　（　　）
		昼間の連絡先 Tel.　（　　）
フリガナ 氏名	性別 男・女　年齢　歳　職業	電話予約（未・済）
代金は（1.銀行振込 2.郵便振替 3.現金書留）で送金します。		予約番号 02

ここにご記入いただいた先へ商品をお届けいたしますので、はっきりとお書きください。　※コピー使用可

予約・注文受付　(株) ミントスタッフ「サタマガ」通信販売係
〒156-0043 世田谷区松原 1-38-28 松原片桐屋ビル 3F　TEL:(03)3324-6136　FAX:(03)3324-6107

Special Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

INFORMATION

史上初のCD-ROMつき特別号。いかがでしたか!? 今回、サタマガの新たなステップとして、CD-ROMと本紙記事の立体特集を敢行しサタマガの1つ進化形態をお届けしました。次回CD-ROMつき特別号は2／20発売！ バーニングレンジャーが発売前にプレイできる!! 乞う御期待！

STAFF
編集長 近藤 裕／副編集長 西村 亨／編集 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 福田知恵子 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／編集協力 ヘッドルーム（河野直之 高橋祐介 野本由起） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹 島田泰成）／アシスタント 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 上野俊一 三宅裕丈 藤林豊典 渡部 学 田代泰之 伊藤政明 ／ライター 佐々木功一 戸塚義一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 旗野彰彦 石田丈継 作山哲広 まさ政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・びー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 石埜三千穂 内田 聡 Ron Demand（岩片 翼 酒井裕晶） 緒形光哲 金万義博 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 近藤謙太 高橋実弥子 横田宗篤 青木留吉 水谷守孝 出口裕子 箕浦光祥 大友 順 岡野英行 徳永佳明／レイアウト 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティ とりぴっと／フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 松永和章 遠藤 勝 青森直樹 守屋貴章 相川経雄／イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／写植 三共社／DTP リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／校正 フィールドアップ／広告営業 辻順一 峯尾咲紀子 青木香織 森脇有香／広告進行 坂田和香子／販売営業 平山明徳／印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン2月13・20日合併号は
1月30日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03・5642・8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

1月2日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
福井県・長田祐喜、愛知県県・宮沢翔太、青森県・木見原縁、滋賀県・井森邦光、秋田県・沢田康晴、岡山県・井上健亮、東京都・安達広丈、岩手県・清田和子、愛媛県・宇治田大介、福島県・町田雄平、神奈川県・尾島健一、鳥取県・中西正人、大阪府・中村久信、静岡県・青木謙太、栃木県・前嶋孝司、富山県・田代美雪、広島県・内田康二郎、三重県・城島真理子、兵庫県・市原寿士、岡山県・鈴木あき子

②「デジタルピンボール ラストグラディエイターズVer.9.7」ソフト（5名）
大分県・奈良幸義、千葉県・苅田喜成、富山県・日野信保、千葉県・遠藤理子、東京都・峰尾有紀

③「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」ポスター（3名）
北海道・松本武徳、大阪府・福島香織、鹿児島県・吉田公子

④「センチメンタルグラフティ」テレカ（5名）
神奈川県・石橋浩二、福岡県・岩田充喜、埼玉県・小峰誠、東京都・鈴木陽子、東京都・古家律子

⑤「貞本義行イラストレーションズ」販促ポスター（3名）
大阪府・藤田恵美、愛知県・片山順慈、埼玉県・井上孝二

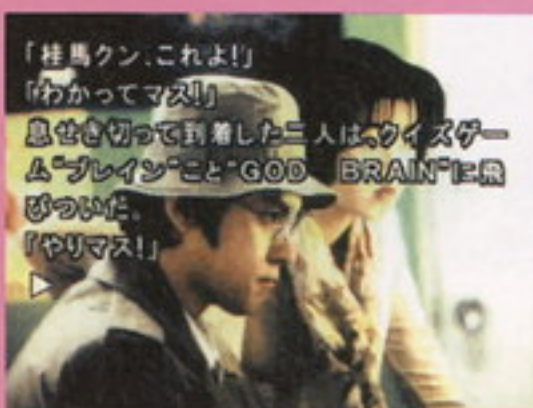
注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

セガサターンマガジン

読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2月22日（当日消印有効）発表は発送をもって代えさせていただきます。

「梓馬クン、これよ!」
「わかってマス!」
息せき切って到着した二人は、クイズゲーム"ブレイン"こと"GOD BRAIN"に飛びついた。
「やりマス!」

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年1月23日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2「ラングリッサー」スペシャルセット●1名

発売中／提供：メサイヤ

超豪華なラングリッサーセット！ マウスパッド・卓上カレンダー・ポストカードなどファン垂涎の品々をまとめてプレゼントしちゃうぞ!!

3「リフレインラブ～あなたに逢いたい～」テレカ+カードセット●5名

非売品／提供：リバーヒルソフト

ステキなイラスト入りのテレカと、女の子達のプロフィールがバッチリわかるスペシャルキャラクターカードをセットにしてプレゼント!! パワーメモリーシールもついているよ。

4 コナミカレンダー●5名

非売品／提供：コナミ

「ときめきメモリアル」「新・悪魔城ドラキュラ」など、コナミの人気ゲームやキャラが12カ月勢ぞろい。書き込みもできて、使いやすさはバツグン！

1998
KONAMI CALENDAR

5 テイジイエルオリジナルポスターカレンダー●5名

非売品／提供：テイジイエル

「ファーランドストーリー」などの、ステキなイラスト満載のカレンダーだ。気に入ったイラストはポスターとして飾ってもステキだね。

<お詫びと訂正> 1／30・2／6号の特集「フィギュア大行進」の中に誤りがありました。ドゴラ（マーミット）の価格4,000円、「マグマ大使」©手塚プロダクション©ピープロダクションです。またキャプションの中に不適切な表現がありました。関係者のみなさまにお詫び申し上げます。

SUCCESS

SEGASATURN

失った、国宝「水ウィロー」を見つけだせ!!

脳味噌爆烈スチャラカアクションシューティング

数々の新アクションと共に
あのコットンが帰ってきた!!

■サターンモード搭載！
アーケード版の完全移植+サターンオリジナルモードを搭載。

■2人同時プレイ可能！　新キャラクター「アプリ」と「ニードル」を追加！

■豊富なアクション！　4種類の基本技の他にもテクニックが盛りだくさん！

MAGICAL NIGHT DREAMS
Cotton2

コットン2

好評発売中　5,800円（税別）

株式会社サクセス
〒150 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3階
TEL:03-5469-2489 FAX:03-5469-2425